librogame®

A
B
C
D
E
2
3
4

SCHEDE PUNTEGGIO

1			2			3			4		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
5			**6**			**7**			**8**		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
9			**10**			**11**			**12**		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
13			**14**			**15**			**16**		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
17			**18**			**19**			**20**		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

IL MOSTRO DI LOCH NESS

STEPHEN THRAVES

illustrato da Peter Dennis
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

LA MISSIONE

La porta si spalanca di colpo, e il direttore compare sulla soglia puntando il dito verso di te con aria minacciosa: "Nel mio ufficio! Subito!"

Nella stanza cala un silenzio di tomba, interrotto soltanto dal ronzio dei computer, mentre ti alzi in piedi con le ginocchia tremanti. Tutti ti stanno guardando. *Che cosa hai fatto?* Verrai licenziato? La tua breve carriera di fotoreporter è già al termine? Questo è il tuo primo lavoro, e sei al giornale soltanto da due giorni!

"Non c'è bisogno che ti sieda" esordisce il direttore quando arrivate nel suo ufficio. "Non c'è tempo. Abbiamo un'emergenza, e tutti i fotografi sono fuori per altri servizi, quindi dovrò mandare te. È stato visto otto volte in un solo giorno! E i testimoni sono tutte persone attendibili, secondo le prime notizie. Proprio oggi che ho a disposizione soltanto un fotografo alle prime armi! Maledizione!"

Tu ancora non capisci. "È stato visto otto volte *cosa*, direttore?" gli chiedi.

"Il mostro di Loch Ness, ovviamente!" sbraita lui. "Nessuno lo vedeva da anni, neanche un piccolo vortice sulla superficie dell'acqua; e adesso è comparso otto volte di seguito, sempre nella zona piú settentrionale del lago. Dobbiamo procurarci le foto prima degli altri giornali. Le voglio in tempo per la prossima edizione. Altrimenti potrebbe essere davvero l'ultima."

"Che intende dire?" chiedi preoccupato.

Forse le cose vanno male, e il giornale è sul punto di chiudere? Allora il tuo primo lavoro forse non rappresenta quella splendida opportunità che avevi creduto.

"Intendo dire" ti spiega in tono brusco il direttore, "che se gli altri giornali ci battono sul tempo ancora una volta, saremo finiti. Quelli ci riescono sempre, e ci stanno rubando tutti i lettori. Stavolta dobbiamo essere *noi* i primi! Sarebbe il piú grande scoop del secolo!"

Il direttore batte con veemenza il pugno sulla scrivania e tu sobbalzi impaurito. "Beh? Cosa stai aspettando? Dai un'occhiata al video dell'ultimo notiziario e prendi il primo aereo per Inverness. Voglio quelle foto in tempo per la prossima edizione, cioè non piú tardi delle undici di stasera."

Le undici di stasera! Continui a ripetere a te stesso in preda all'agitazione, mentre sbatti le tue macchine fotografiche nella borsa e salti su un taxi diretto all'aeroporto. Sono soltanto tredici ore! Tredici ore per volare a Inverness, percorrere la ventina di chilometri fino al lago, scattare le foto e ritornare indietro!

Questo se il mostro sarà disponibile a collaborare. E se invece non ne volesse sapere di lasciarsi fotografare?

Ma se ce la farai, pensi con un sorriso sulle labbra mentre riesci a salire a bordo dell'aereo all'ultimo

minuto, non solo salverai il giornale, ma diventerai famoso nel giro di una sola giornata.

Stai ancora sognando a occhi aperti quando arrivi all'aeroporto di Inverness; sali su un taxi che si è fermato proprio davanti a te, mentre il conducente mette nel bagagliaio la borsa contenente le tue macchine fotografiche.

O almeno nella fretta ti era sembrato un taxi. Ma mentre l'automobile viaggia verso Loch Ness ti sorgono dei sospetti.

Prima di tutto, chi è la donna bionda e silenziosa che siede di fianco al guidatore? Secondo, le borse ai tuoi piedi hanno tutta l'aria di essere borse da fotografo. E perché hanno le etichette dell'aeroporto? Forse i due erano appena arrivati a Inverness, proprio come te, e avevano appena noleggiato l'auto su cui state viaggiando.

Leggi sulle etichette i nomi dei due misteriosi personaggi: *Dave Conn* e *Kate Dupe* e di colpo hai un orribile sospetto. Non si tratterà per caso di due fotoreporter di un giornale rivale? Di un giornale rivale del tutto privo di scrupoli, per di piú? Non sarà che i due ti hanno notato sull'aereo, e hanno deciso di sabotare il tuo lavoro?

I tuoi timori trovano conferma quando i due ti fanno scendere nei pressi della parte nord-orientale del lago, seminascosto dalla nebbia. Mentre l'auto si allontana a gran velocità, noti che la tua borsa è stranamente leggera. La apri con gesti frenetici e scopri che tutte le tue macchine fotografiche e i rullini

di scorta sono spariti, e che al loro posto c'è uno straccio arrotolato!

Sei in preda alla disperazione. Il solo apparecchio che ti resta è la Polaroid con teleobiettivo che avevi tenuto al collo quando sei salito a bordo dell'auto. Ma ti sono rimaste soltanto sei pose. È di importanza vitale che tu non ne sprechi neppure una...

Se desideri provare a realizzare questo difficile servizio fotografico, leggi le *Istruzioni per il gioco.*

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

1. Ogni volta che provi a giocare, devi utilizzare una delle 40 schede punteggio che trovi all'interno dei risvolti di copertina. In questo modo avrai la scheda sempre a portata di mano durante il gioco; ti basterà tenere aperta la pagina di copertina che ti interessa (se, per esempio, sei mancino, troverai piú comode le schede della prima pagina di copertina. In caso contrario ti saranno piú comode quelle dell'ultima pagina).
2. La colonna di ogni scheda indica il *numero di fotografie che ti sono rimaste*, la colonna indica il *numero di volte in cui sei riuscito a fotografare il mostro* e la colonna indica quali *oggetti utili* ti sei procurato.

Colonna 📷

3. All'inizio del gioco hai a disposizione **6** fotografie. Ogni volta che scatti una fotografia (sia intenzionalmente che per sbaglio) dovrai ridurre di 1 questo punteggio, cancellando il primo numero in alto nella colonna 📷. Cancellerai quindi il numero **6** quando avrai scattato la prima foto, il numero **5** per la seconda foto, poi il numero **4** e cosí via.
4. Quando avrai cancellato tutti i numeri, compreso l'**1**, vorrà dire che hai finito la pellicola e non potrai proseguire nel tuo lavoro. Se vuoi fare un altro tentativo, ricomincia a giocare utilizzando una nuova scheda punteggio.

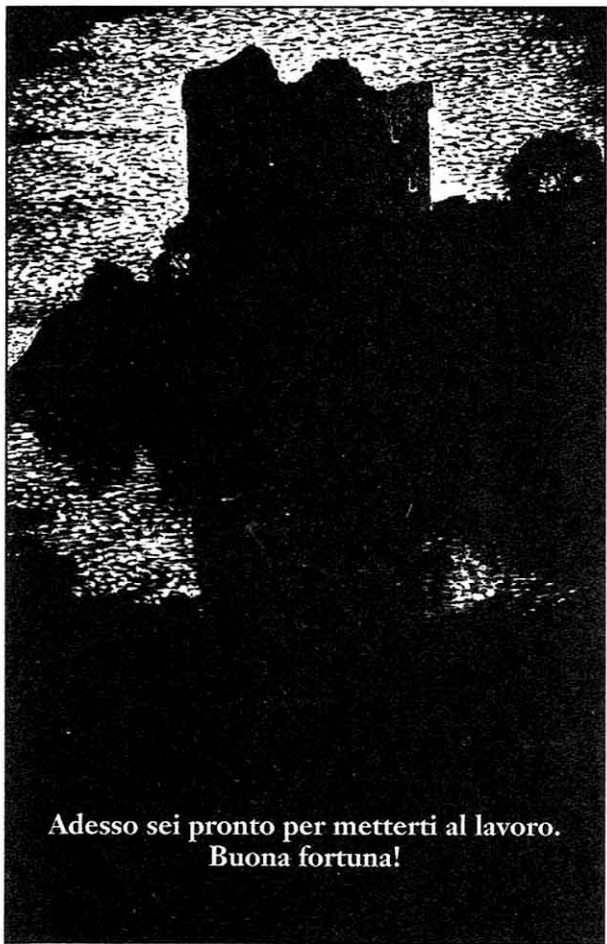
Colonna 🖼

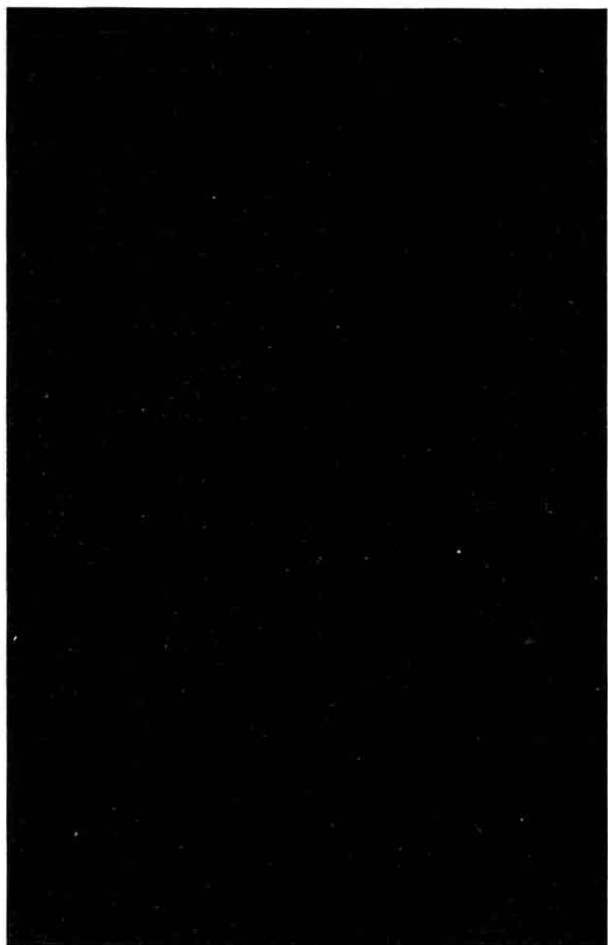
5. Se scatti una foto e riesci a immortalare il mostro, annotalo nella colonna 🖼 della tua scheda punteggio. Per la prima foto che ritrae il mostro fai un cerchietto intorno all' **1**, per la seconda intorno al numero **2** e cosí via.
6. Spesso ti capiterà di scattare una foto senza riuscire a ritrarre il mostro. A volte crederai di esserci riuscito, ma quando andrai al paragrafo che ti mostrerà la foto - sviluppata nel giro di pochi secondi - il risultato sarà spesso deludente. La foto ritrarrà un galleggiante, o un animale che vive nel lago, o una piccola barca in lontananza, e cose simili.
7. Quante piú volte tenterai il gioco, tanto piú abile

diventerai a capire se è il caso di scattare una foto oppure no: di conseguenza il tuo punteggio nella colonna dovrebbe migliorare di volta in volta.

8. Il tuo obiettivo finale è di ottenere il numero massimo di fotografie, cioè **6**, che ritraggano il mostro. Soltanto **6** foto nitide del mostro di Loch Ness costituiranno una prova certa della sua esistenza. E garantiranno a te e al tuo giornale un grande successo!

Colonna

9. Esistono tre *oggetti utili* che puoi procurarti durante il gioco: una mappa, un quotidiano locale e una guida naturalistica dei sentieri del posto. Questi tre oggetti sono raffigurati sui risvolti di copertina. Se riuscirai a trovarli, avrai molte probabilità in piú di portare a termine con successo il tuo servizio fotografico. Dovresti quindi fare tutto il possibile per trovarli durante il gioco.
10. Se trovi uno dei tre oggetti, annotalo sulla scheda punteggio cerchiando la sigla corrispondente all'oggetto (M = mappa, Q = quotidiano, G = guida naturalistica) nell'apposita colonna. Da quel momento avrai la possibilità di servirti di quel particolare oggetto ogni volta che sarà necessario durante il gioco. Potrai quindi consultarlo aprendo la pagina di copertina in cui è raffigurato.
11. Ricorda che *non* puoi utilizzare un oggetto che non sia stato cerchiato sulla scheda punteggio.

Adesso sei pronto per metterti al lavoro.
Buona fortuna!

1

Hai l'impressione di essere fuori dal mondo. La stradina di campagna su cui ti hanno lasciato quei due detestabili individui non potrebbe essere piú deserta. Non è ancora passata anima viva! Mentre ti metti in cammino diretto a sud, scopri che almeno hai il vantaggio di godere di una eccellente vista sul lago, avvolto a tratti nella nebbia. A quanto pare la strada lo costeggia in tutta la sua lunghezza e, anche se in qualche punto gli alberi nascondono la vista, riesci quasi sempre a vedere fino all'altra sponda. Raggiungi un tratto dove la vegetazione è piú rada, situato in una posizione piuttosto favorevole, e ti chiedi se non dovresti appostarti qui in attesa della comparsa del mostro.

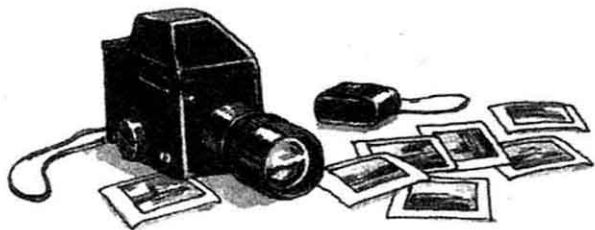
Ma forse piú avanti potresti trovare una posizione ancora migliore. Se tu avessi la mappa potresti controllare, ma anche quella si trovava nella borsa insieme alle macchine fotografiche. E quei due furfanti l'hanno fatta sparire con tutto il resto.

Che cosa fai?

Se ti fermi qui ***vai al 162.***
Se prosegui ***vai al 58.***

2

Rivolgi l'obiettivo verso sinistra, e lo punti sull'acqua mentre tenti di fermare il tremito di eccitazione che ti ha preso alle mani. D'improvviso noti un leggero movimento nell'acqua, seguito da alcune bolle. Poi qualcosa che sembrerebbe un muso scuro comincia a emergere in superficie. Si tratta di una delle lontre che vivono intorno al lago o è proprio il mostro? Hai una frazione di secondo per decidere se scattare la foto oppure no!

Se decidi di sí vai al 48.
Se decidi di no vai al 79.

3

Ti sei allontanato dall'hotel soltanto di pochi metri, quando all'improvviso ti rendi conto che ormai devi trovarti all'incirca a metà della lunghezza del lago, o forse anche piú avanti. Non ha senso che tu prosegua

ancora verso sud, perché tutti gli avvistamenti del mostro sono avvenuti a nord. Faresti meglio a cercare qualcuno in grado di traghettarti sull'altra sponda. Prima però dovresti assicurarti di essere davvero arrivato alla metà del lago. La cosa piú semplice sarebbe cercare su una mappa l'albergo che hai appena oltrepassato.

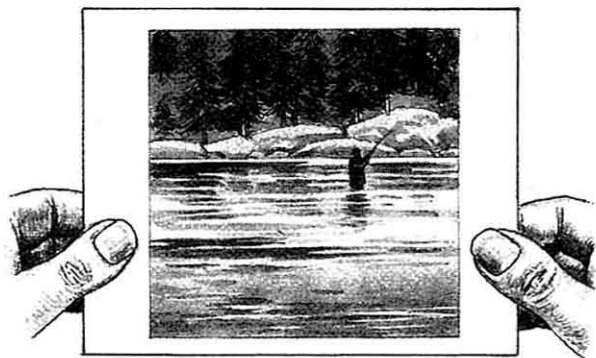
Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova l'edificio bianco dell'albergo. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia B4 vai al 107.
Se pensi che sia C4 vai al 154.
Se pensi che sia C3 vai al 62.

4

"Era da quella parte, a circa duecento metri di distanza!" ti spiega la donna eccitata quando la segui sull'altro lato della strada. Decidi di puntare l'obiettivo nella direzione che la donna ti indica... ma dov'è la tua macchina fotografica? Ora ricordi! L'hai posa-

ta mentre eri dentro la cabina telefonica! Ti precipiti da quella parte e noti con orrore che Dave Conn sta entrando in quel preciso istante nella cabina. Quando si accorge di te scappa via senza avere il tempo di afferrare la macchina fotografica, ma riesce a premere il pulsante e a sprecare una delle tue preziose foto! Intanto Maggie Gordon è sparita. Infatti non si trattava di Maggie Gordon, bensí di Kate Dupe che cercava di distrarti per facilitare il lavoro del collega! ***Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 136.***

5

Purtroppo la prima ipotesi era quella giusta! Non si trattava affatto del mostro. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 142.***

6

Mentre procedi verso la piccola baia, ti chiedi dove si trovi esattamente questa cascata. Speri che non sia a sud del punto in cui ti trovi adesso, perché sei già molto a sud. Forse dovresti accertartene subito.

Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova la cascata. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia B3 vai al 29.
Se pensi che sia C3 vai al 120.
Se pensi che sia B4 vai al 71.

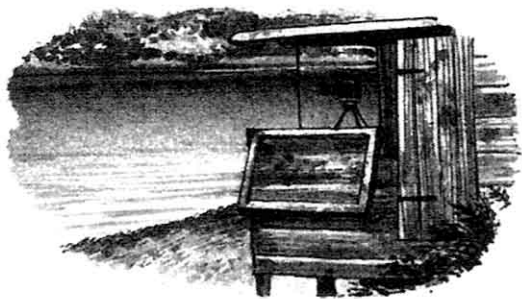
7

Ti siedi nel punto piú elevato della sponda, e cominci a scrutare il lago attraverso il potente obiettivo della tua macchina fotografica. Esso ti permette di cogliere anche il minimo movimento sull'acqua, dalla piú piccola increspatura fino al volo di un gabbiano che sfiora la superficie. Per il momento comunque tutto è tranquillo. Non c'è traccia di nessun essere gigantesco che emerga lentamente con il suo lungo collo!

Vai al 10.

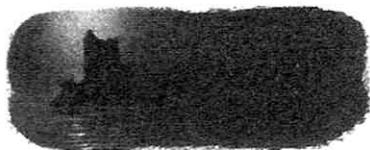
8

Mentre segui i simboli la vegetazione si fa sempre piú rada. Ben presto ti trovi al di sopra degli albe-

ri, proprio come speravi, e riesci a vedere da un'estremità all'altra del lago: sotto di te le acque appaiono tranquille e misteriose. Resti incantato dalla bellezza del paesaggio e ti fermi a guardare, naturalmente sperando di scorgere anche dei movimenti insoliti sulla superficie. Ma, a eccezione della leggera increspatura causata dal vento, tutto è immobile. Alla fine decidi di scendere di nuovo sulla strada principale. ***Vai al 37***.

9

Ritorni indietro lungo il sentiero, per un certo tratto, e ricominci a scrutare pazientemente le acque del lago alle spalle del castello. La mezz'ora di tempo che avevi deciso di concederti sta per terminare, quando all'improvviso noti sull'altra sponda qualcosa dalla forma allungata. Potrebbe trattarsi del collo del mostro? Stai sollevando la macchina fotografica per

osservare meglio attraverso l'obiettivo, quando la cosa comincia a muoversi. Non hai tempo per studiarla con calma, devi decidere subito se scattare una foto oppure no!

Se decidi di sí vai al 26.
Se decidi di no vai al 49.

10

Mentre aspetti che sul lago appaia qualcosa di interessante, ti chiedi quale sia esattamente la tua posizione. Ricordi di essere passato davanti al piccolo edificio bianco di una locanda, forse un paio di chilometri prima che quei due furfanti ti costringessero a scendere dall'auto. Dal momento che ci sono pochi edifici da queste parti, la locanda dovrebbe essere quasi sicuramente segnata su qualsiasi mappa della zona.

Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova la locanda. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia E2 vai al 36.
Se pensi che sia D1 vai al 131.
Se pensi che sia D2 vai al 75.

11

"Allora, resta a bordo oppure no?" ti chiede il conducente quando si accorge che stai guardando indietro verso la porta. "Se spera di fare una fotografia al mostro, le conviene scendere un po' piú avanti, dove si dice che il mostro sia stato avvistato, in una delle tre aree di parcheggio che ci sono lungo la strada. Sa cosa le dico? Visto che lei è l'unico passeggero, e che non sono in ritardo, se lo desidera posso fermarmi in una delle tre aree di parcheggio. Deve soltanto dirmi se preferisce la prima, la seconda o la terza.

Quale area di parcheggio scegli?

La prima? ***Vai al 97.***
La seconda? ***Vai al 113.***
La terza? ***Vai al 56.***

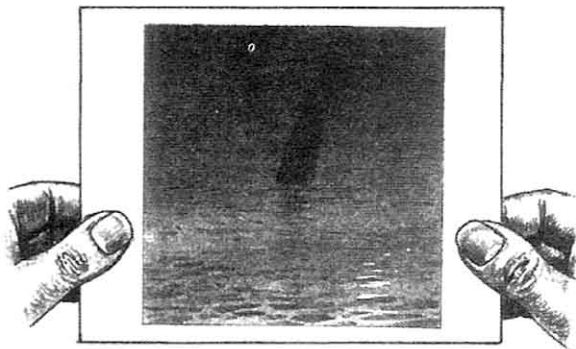
12

Mentre ti avvicini alle rovine della torre, ti chiedi in quale posizione si trovi esattamente questo castello. Sarà a una decina di chilometri dall'estremità settentrionale del lago, o forse tredici? O forse sei troppo ottimista, e ti trovi addirittura a una ventina di chilometri in direzione sud? Se tu potessi cercare il castel-

lo su una mappa del posto, tutto sarebbe molto piú semplice.

Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova il castello. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia C2 vai al 108.
Se pensi che sia C3 vai al 43.
Se pensi che sia B3 vai al 157.

13

Molto bene! La testa e il collo del mostro si distinguono in modo abbastanza chiaro! Prendi nota di questo risultato positivo nella colonna della tua scheda punteggio, e cancella il numero piú in alto nella colonna per indicare che hai utilizzato un'altra delle foto a tua disposizione. Poi vai al 65.

14

Segui i simboli , procedendo lungo il sentiero senza fatica perché la salita è molto piú dolce della precedente e il percorso si snoda sinuoso in mezzo alla vegetazione anziché inerpicarsi in linea retta. Quando inizia la discesa, però, il sentiero diventa diritto e ti riporta in poco tempo alla strada che avevi lasciato. Meglio cosí, perché da lassú in alto non hai notato nessuna traccia del mostro! ***Vai al 37***.

15

Decidi di seguire la strada verso sinistra, perché sei sicuro di aver sentito l'automobile avviarsi verso destra. Ma hai percorso soltanto pochi passi, quando cominci ad avere qualche dubbio. In fondo, quando l'automobile si è allontanata stavi ancora tentando di liberarti dalla coperta e potresti anche esserti confuso. Ma poi scorgi un cartello sul bordo della strada, davanti a te. Con un po' di fortuna, speri, ti indicherà la distanza che ti separa dal lago. Purtroppo non sei

fortunato: il cartello indica soltanto un'antica tomba risalente all'età della pietra. Dovresti cercare questo monumento su una mappa.
Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova il monumento (si tratta di un cumulo di grosse pietre con un'apertura in basso). Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia B1 vai al 112.
Se pensi che sia B2 vai al 77.
Se pensi che sia A2 vai al 91.

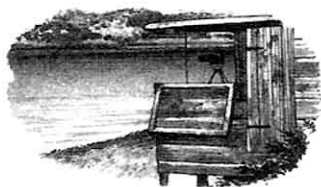
16

Purtroppo la prossima area di sosta è piuttosto lontana, e ancora non l'hai raggiunta. Ormai però ti sei spinto troppo avanti, e non ha senso tornare sui tuoi passi. La visibilità qui è ridotta ad appena due metri, e speri soltanto che non sopraggiunga nessun veicolo. E quando finalmente raggiungi la tua meta, cessa anche di piovere! ***Vai al 54.***

17

Scruti l'acqua nella speranza di scorgere qualche movimento insolito sulla superficie, magari un'onda piú veloce di quelle provocate da una semplice barca a remi. Ma a quanto pare tutto è tranquillo. Un momento! Cosa c'è là in fondo? Di colpo noti un'onda a forma di V, troppo lunga per essere stata prodotta dal vento, e che si sposta con una certa velocità! Punti immediatamente l'obiettivo in quella direzione prima che sia troppo tardi. Scatti una foto oppure no?

Se decidi di sí *vai al 55.*
Se decidi di no *vai al 142.*

18

"Salve, sta cercando mio marito, il pastore?" ti chiede una donna dall'aria gentile aprendo la porta alla quale hai bussato. "In questo momento è in chiesa. Se vuole può raggiungerlo là".
Per risparmiare tempo le domandi se per caso può aiutarti lei. "Penso proprio di sí" risponde la donna quando le spieghi che hai bisogno di una barca. "Si rechi nella piccola baia del villaggio, e cerchi di Davie

MacGregor. Lo riconoscerà senz'altro perché porta sempre un berretto di lana di colore arancione!"
Vai al 57.

19

Nella speranza di non sprecare la tua ultima occasione, fissi gli occhi sul lago con un tale sforzo che cominciano a bruciarti. Allora distogli lo sguardo per un breve istante e lo rivolgi all'orario dell'autobus che ti sta di fronte. La prossima fermata lungo il lago è nei pressi del monumento al bombardiere Wellington. Già, ora che ci pensi, hai sentito parlare anche tu del bombardiere Wellington, che durante la guerra precipitò nelle acque del lago. Ti chiedi se questo monumento alla memoria sia abbastanza importante da essere segnalato sulle carte della zona.

Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova il monumento. Se non possiedi la mappa, dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia D1 vai al 159.
Se pensi che sia C1 vai al 94.
Se pensi che sia E1 vai all'80.

20

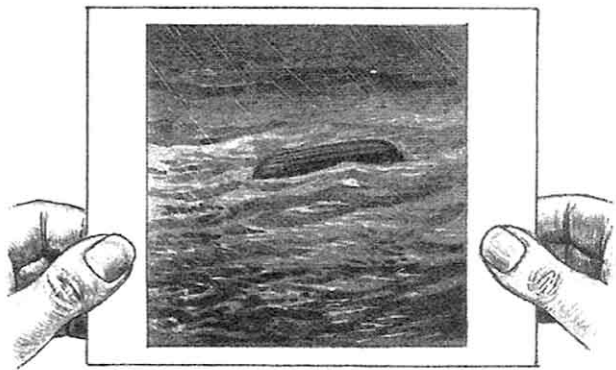
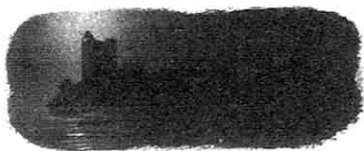
L'albero è ancora lontano, non piú grande di una macchia sulla superficie dell'acqua, quando noti qualcosa in linea con esso. Un oggetto di forma spigolosa che si muove su e giú nell'acqua. "Oh, è soltanto un altro ramo caduto in acqua" ti dice Davie guardando nella stessa direzione. Tu però non ne sei convinto, e vorresti vederlo piú da vicino: ma è troppo tardi, la cosa è scomparsa. No, non è scomparsa! All'improvviso è affiorata di nuovo: se vuoi scattare una fotografia dovrai farlo ora, prima che sparisca definitivamente.

Se decidi di scattare una foto vai al 63.
Se decidi di non scattarla vai al 141.

21

Sei sicuro che si tratti di Dave Conn, quindi ti volti per arrampicarti di nuovo su per il pendio. "Cosa c'è?" ti chiede il frate senza capire. Tu lo ignori e prosegui verso la strada, ma a un certo punto scivoli e ti ritrovi a rotolare giú, rischiando di cadere in acqua. Per for-

tuna il religioso riesce a fermarti e ti salva. Con un certo imbarazzo ti rendi conto che l'uomo era sincero, e quando piú tardi ti congedi da lui ti accorgi di un altro fatto spiacevole: durante la caduta hai premuto accidentalmente il pulsante della tua Polaroid. Ciò significa che hai sprecato una delle poche foto che hai a disposizione!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 37.

22

Si tratta soltanto di una piccola barca a remi capovolta, che deve essersi sciolta dagli ormeggi durante il temporale!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 51.

23

Come avevi già notato dall'altra sponda, su questo lato occidentale i pendii sono piú ripidi. E anche piú bui, perché gli alberi sono piú fitti. Oltrepassi un sentiero scosceso che si inerpica tra gli abeti, e soltanto quando ormai è troppo lontano rimpiangi di non essere salito per di là. Probabilmente salendo un po' avresti goduto di un'ampia vista sul lago. E, chissà, forse avresti anche avvistato il mostro in lontananza. Mediti se tornare indietro o se non sia meglio proseguire, ripromettendoti di salire per il prossimo sentiero che incontrerai. O invece la cosa migliore è proseguire lungo la strada che costeggia il lago.

Cosa decidi di fare?

Se ritorni al sentiero che hai oltrepassato	***vai al 134.***
Se prosegui fino al prossimo	***vai al 147.***
Se continui sulla strada	***vai al 163.***

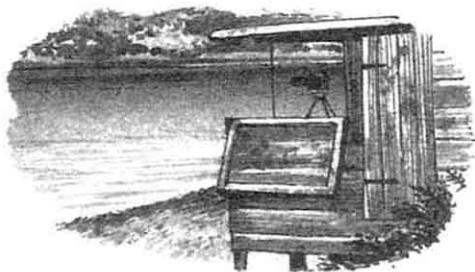
24

Ti arrampichi in fretta su per il ripido pendio, verso la fermata dell'autobus. Se è in orario, l'autobus arriverà a momenti. A un certo punto però noti tra le rocce

una cartolina sbiadita. È la fotografia di una fontana di pietre, costruita nei pressi di un piccolo boschetto. L'ultima volta che hai bevuto è stato nove ore fa, e ti piacerebbe sapere se il pozzo si trova abbastanza vicino.

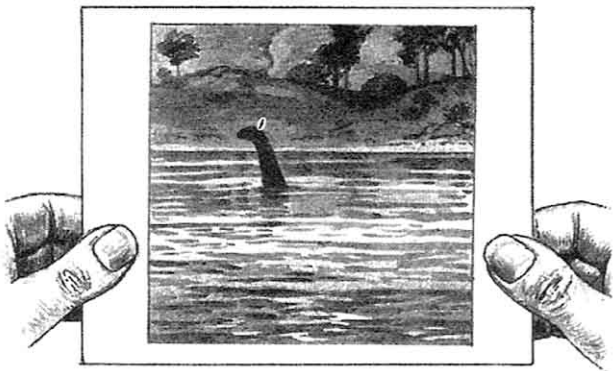
Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova il pozzo. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia B2 vai al 78.
Se pensi che sia B1 vai al 116.
Se pensi che sia A1 vai al 148.

25

Rivolgi lo sguardo verso l'estremità meridionale del lago sperando che - se il mostro comparirà da quella parte - si troverà a non piú di qualche decina di metri di distanza. Con questa pioggia non riusciresti a vedere piú lontano! All'improvviso noti qualcosa in

lontananza. Riesci a distinguere una forma scura e tondeggiante che si muove sulle acque agitate del lago. Potrebbe trattarsi della testa del mostro? Purtroppo la figura si sta allontanando in fretta dal tuo raggio di visibilità: di conseguenza, se vuoi scattare una foto, devi farlo subito!

Se decidi di scattare una foto vai al 70.
Se decidi di non scattarla vai al 51.

26

Ben fatto! Prendi nota di questo risultato positivo nella colonna della tua scheda punteggio, e cancella il numero piú in alto nella colonna per indicare che hai utilizzato un'altra delle fotografie che hai a disposizione. Poi vai al 49.

27

Questo ramo del sentiero diventa subito piú ripido, e sei costretto a procedere ansimando. Tuttavia ai tuoi occhi compare ben presto un'ampia vista del lago, insieme alla risposta ai tuoi dubbi: devi seguire la strada sulla destra, per circa sei chilometri. Poiché il sentiero è altrettanto ripido nel tratto discendente, ritorni in breve alla strada. Sei stanco morto, ma almeno sai in quale direzione devi muoverti!

Vai al 149.

28

Sei sceso verso la sponda, e ti ritrovi su una spiaggia di ciottoli. Le tranquille onde del lago si infrangono a pochi metri da te. Strizzi gli occhi per vedere meglio fin sull'altra sponda, e riesci a distinguere l'edificio bianco di un albergo poco distante dalla riva. Ti chiedi se le bandiere colorate che sventolano davanti all'edificio indicano che si tratta di un attracco per barche e yacht. Una mappa del posto ti permetterebbe di scoprirlo.

Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova l'albergo con le bandiere. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

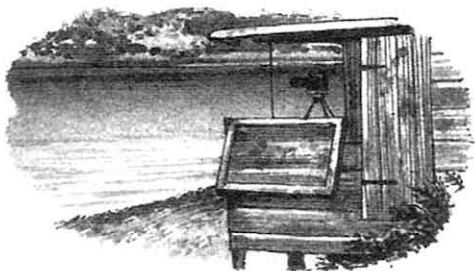
Se pensi che sia B2 vai al 98.
Se pensi che sia C2 vai al 75.
Se pensi che sia C3 vai al 121.

29

Prosegui immediatamente, nel timore di non trovare in tempo Davie MacGregor e la sua barca. Sai che l'uomo attraverserà il lago per approdare proprio di fronte alla piccola baia. Anche se non è là che vorresti approdare, non puoi permetterti di perdere questa opportunità! **Vai al 57**.

30

Mentre scruti il lago davanti a te, la nebbia comincia a calare in banchi sempre piú fitti. Ma mentre ti lamenti per la tua sfortuna, noti che in uno squarcio di sereno tra due banchi di nebbia è comparso il mostro. La testa e il lungo collo sono chiaramente visibili in mezzo al lago, quindi ti prepari a scattare subito una foto. Ma la nebbia si stringe di nuovo rapidamente sul mostro, e sta per nasconderlo alla tua vista. Vale ancora la pena di scattare una foto?

Se decidi di sí vai all'84.
Se decidi di no vai al 68.

31

Mentre torni verso il lago passi davanti a una piccola chiesa in pietra. Finalmente qualcosa che deve essere segnato sulle mappe della zona, e che ti permetterà di scoprire dove ti trovi con esattezza. A condizione però che tu possieda una mappa.

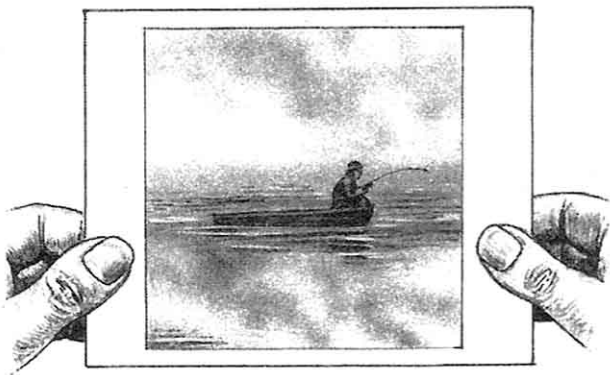
Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire in quale riquadro si trova la chiesa. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia B2 vai al 149.
Se pensi che sia B3 vai al 115.
Se pensi che sia A2 vai al 73.

32

"Ehi, cosa fai? Cadremo in acqua tutti e due!" esclama l'uomo quando tenti di strappargli di mano i remi. Ma tu sei sicuro che era proprio questo che lui aveva

in mente: farti cadere in acqua per toglierti di mezzo. Quando però riesce a riprendere il possesso dei remi, l'uomo non fa altro che continuare a remare in fretta verso la riva. Quindi ti deposita a terra e se ne va remando con aria infuriata. Allora si trattava davvero di Jamie MacTavish! Che stupido sei stato! Senza contare che durante la colluttazione hai scattato inavvertitamente una fotografia.
Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.

33

È andata male! Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 68.

34

"Mi scusi!" chiami rivolto al conducente del trattore, mentre lasci che il ciclista prosegua. Prima che il contadino abbia portato lentamente il veicolo piú vicino a te, e abbia spento il motore, anche il passante si è allontanato. "Mi lasci indovinare" ridacchia l'uomo notando la tua macchina fotografica, "sta per caso cercando quello stupido mostro? Le dirò la verità, io non l'ho mai visto, ma conosco tanta gente che sostiene di averlo visto. È comparso diverse volte lungo questa strada. Un posto vale l'altro, l'importante è tenere gli occhi bene aperti e sperare che sia una giornata fortunata!" ***Vai al 146.***

35

Hai rischiato per due volte di scivolare sul fondo bagnato, ma ormai stai per raggiungere l'area di sosta. Riesci a distinguere in lontananza un furgone postale: forse il postino si è fermato un momento a sgranchirsi le gambe. Decidi di avvicinarti e parlare con lui, ma prima che tu riesca a raggiungerlo il furgone esegue una rapida manovra di inversione e si allontana a gran velocità nella direzione opposta! Tuttavia puoi considerarti fortunato... ***Vai al 139.***

36

Sei seccato perché non riesci a trovare la locanda, e perché ti sei lasciato imbrogliare da quei due furfan-

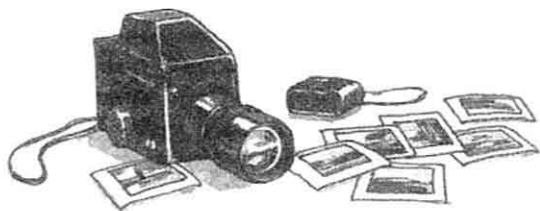
ti! Se almeno avessi tenuto la mappa in tasca, anziché nella borsa. Come ti piacerebbe poter mettere le mani su Dave Conn e Kate Dupe! Al pensiero stringi nervosamente le dita sulla tua macchina fotografica... ma purtroppo premi per sbaglio il pulsante e sprechi una delle poche, preziose fotografie che hai a disposizione.
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 75.

37

Hai percorso soltanto un breve tratto lungo la sponda occidentale quando un secondo temporale, ancora piú violento del precedente, si scatena sul lago. Nubi gonfie di pioggia oscurano il cielo, ma per fortuna noti a lato della strada una baracca abbandonata. Ti affretti in quella direzione e ti ripari all'interno. C'è una finestra rivolta verso il lago, e ne deduci che questo doveva essere un tempo un posto d'osservazione. Perché non approfittarne? Ti apposti alla

finestra, ma non riesci a decidere da quale parte guardare: a nord, a sud o dritto davanti a te?

Cosa decidi alla fine?

A nord?	*Vai al 69.*
A sud?	*Vai al 25.*
Dritto davanti a te?	*Vai al 126.*

38

Ti guardi intorno, nella vecchia baracca, e ti rendi conto che calarti fin quaggiú è stata tutta fatica sprecata. È chiaro che nessuno usa questo posto da anni. La stanza è vuota, se si eccettuano due vecchie sedie sgangherate. Stai per uscire, quando scivoli su una delle tavole di legno del pavimento. Adesso hai un motivo in piú per essere seccato: scivolando hai premuto inavvertitamente il pulsante della tua Polaroid e hai scattato una foto!

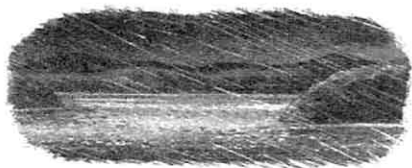
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 119.

39

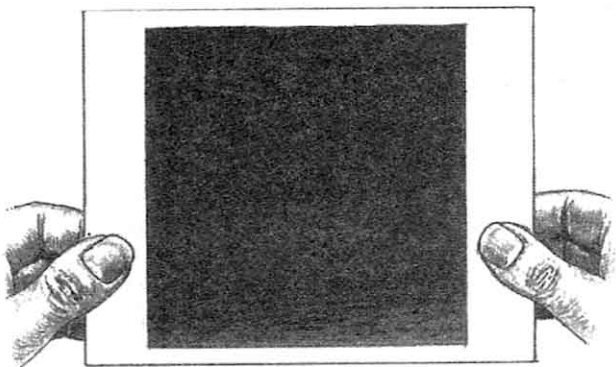
Quando raggiungi la chiesetta del villaggio scopri che purtroppo non c'è anima viva in giro. Speravi di vedere almeno il pastore, o sua moglie, o un giardiniere intento a rastrellare le foglie secche. Ma forse troverai qualcuno sul retro della chiesa. Stai per girare intorno alla chiesa, quando ti viene in mente che potrebbe esserci qualcuno all'interno. Oppure potresti provare a bussare alla porta della casa vicina. Ha tutta l'aria di essere l'abitazione del pastore.

Cosa decidi di fare?

Se ti dirigi sul retro della chiesa	***vai al 66.***
Se entri in chiesa	***vai al 102.***
Se bussi alla porta della casa	***vai al 18.***

40

Ti sei allontanato di pochi passi dalla cabina telefonica, quando un grosso cane ti si avvicina correndo. Cerchi di mandarlo via, ma l'animale sembra deciso a fare amicizia. "Non si preoccupi, non morde!" ti avverte una voce maschile alle tue spalle. Ti volti e osservi che l'uomo indossa lo stesso tipo di giacca a vento, di colore verde scuro con il colletto in velluto

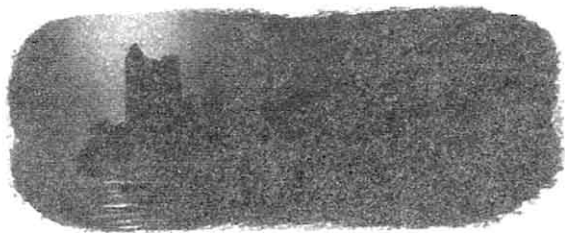
marrone, che nel notiziario hai visto indossare a una delle persone che hanno visto il mostro! ***Vai al 117.***

41

Purtroppo il mostro non si distingue bene nell'oscurità, quindi non potrai utilizzare questa foto come prova della sua esistenza. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 65.***

42

"Cos'è quella cosa grande e scura sotto la superficie dell'acqua?" chiedi a un certo punto a Davie, mentre vi avvicinate agli scogli. Prepari in fretta la macchina fotografica, ma Davie sembra scettico. La sua espressione però cambia di colpo quando il lungo collo del

mostro si solleva di colpo dall'acqua! Davie lascia cadere i remi in preda al panico e la barca comincia a oscillare. Se scatti una foto adesso, corri il rischio che sia mossa, ma se non la scatti rischi che il mostro si immerga di nuovo e non ricompaia piú. Cosa fai?

Se scatti la fotografia ***vai al 133.***
Se non la scatti ***vai al 141.***

43

Raggiungi la cima della torre in rovina e guardi in basso, con una certa inquietudine, verso le acque scure e sinistre del lago. Ricordi di aver letto che questo è il punto piú profondo del lago, e non puoi fare a meno di pensare a cosa si starà muovendo là sotto in questo momento. D'improvviso senti che una voce ti sta chiamando dal prato che si trova dietro la torre. Ti volti e vedi un uomo con un cappello. Deve trattarsi di un contadino. ***Vai al 125.***

44

Nessuna traccia del mostro. Eppure a circa cinquanta metri davanti a te nell'acqua si è formato un gorgo! Il mostro dev'essere emerso per pochi secondi ed essersi poi rituffato subito dopo. Sollevi la macchina fotografica in quella direzione sperando che ricompaia, ma poi pensi che forse il mostro non riemergerà nello stesso punto. Decidi di puntare l'obiettivo piú a destra, oppure a sinistra, o davanti a te proprio nel punto in cui si è formato il gorgo?

Se decidi di puntare l'obiettivo:

a sinistra *vai al 2,*
davanti a te *vai al 135,*
a destra *vai al 60.*

45

Ti rassegni ad aspettare che trascorrano questi quarantacinque minuti, ma dopo qualche istante ti rendi conto che quando l'autobus arriverà sarà ormai buio, e avrai sprecato tutto il tempo che hai ancora a disposizione per fotografare il mostro. Ma anche nel caso in cui ci fosse ancora luce, se non prendi quest'autobus sarai costretto a prendere il prossimo, che sarà anche l'ultimo della giornata, ben tre ore piú tardi.

Vai al 53.

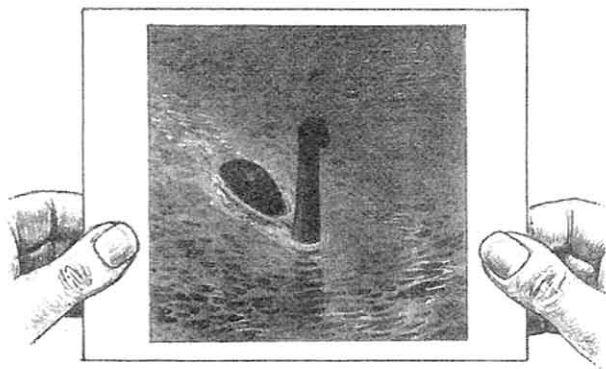
46

Seguendo le indicazioni del contadino avanzi di qualche passo, ma non vedi ancora niente sotto di te. “Adesso dovrebbe vederlo!” ti grida l’uomo. “No? Allora provi a sporgersi un po’. Non si preoccupi, il muro non cederà”. Tu fai come ti dice, ma all’improvviso senti che le pietre ti stanno cedendo sotto i piedi e riesci a tirarti indietro appena in tempo. Infuriato, ti volti verso il contadino, ma l’uomo è scomparso! Adesso è tutto chiaro: si trattava di Dave Conn. Come se non bastasse, ti accorgi di aver premuto senza accorgerti il pulsante della macchina fotografica, e di aver sprecato una delle preziose fotografie che avevi a disposizione!

Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 105.

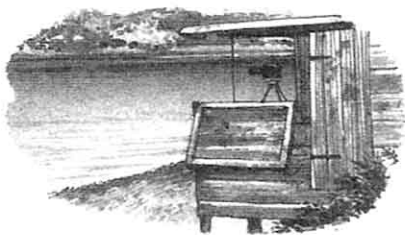
47

Questo sentiero è decisamente ripido e la salita è molto faticosa; purtroppo però la discesa è molto piú dolce, e quindi piú lenta, e ritorni sulla strada che avevi lasciato soltanto mezz'ora piú tardi. Ma almeno sei riuscito a capire in quale posizione ti trovi. Il lago si estende a est del punto in cui sei adesso, per raggiungerlo dovrai quindi procedere verso destra lungo questa strada. ***Vai al 149.***

48

Ben fatto! Ecco la tua prima foto del mostro! Prendine nota nella colonna della tua scheda punteggio, e ricordati di cancellare anche il numero piú in alto nella colonna . Poi vai al 79.

49

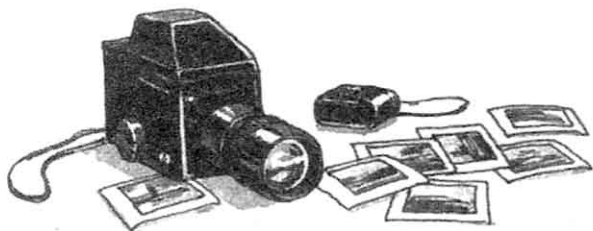
Questa volta ti allontani davvero dal castello e ti avvii di nuovo lungo la strada. Hai percorso soltanto un paio di chilometri quando raggiungi il piccolo villaggio di Drumnadrochit. Noti subito la fermata dell'autobus e decidi di dare un'occhiata agli orari. Non devono passare molti autobus da queste parti, perché non ne hai ancora visto uno! Ti avvicini e ti metti a leggere, quando di colpo intorno a te si fa buio! Qualcuno ti ha gettato addosso una coperta e adesso ti sta trascinando in malo modo a bordo di un'auto. ***Vai al 110.***

50

Scegliere questo sentiero è stato davvero un errore! Anche se la vegetazione è rada, e ti permette di vedere il lago sotto di te, il percorso è decisamente troppo lungo, e ti stai allontanando eccessivamente dalla fermata dell'autobus. Non puoi rischiare di impiegare ore ed ore per raggiungere di nuovo il punto di partenza, e decidi quindi di ritornare sui tuoi passi.

Cominci a ripercorrere il sentiero con passo veloce, ma poco prima di immetterti di nuovo sulla strada inciampi in un ramo spezzato e cadi a terra imprecando, mentre senti il *clic* della macchina fotografica. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna* 📷 *della tua scheda punteggio. Poi vai al 148.***

51

A poco a poco la pioggia si fa meno violenta, cosí puoi lasciare il posto d'osservazione per proseguire il cammino verso nord. Hai percorso poco piú di un chilometro quando scorgi sotto di te il famoso castello di Loch Ness. Si tratta di un castello in rovina, che sorge su un basso rilievo erboso proteso verso le acque del lago. Sai che spesso il mostro è stato avvistato proprio dall'alto del castello e decidi di scendere in quella direzione, chiedendoti se faresti meglio a dirigerti verso la torre o verso l'altra estremità dell'edificio diroccato.

Se ti avvicini alla torre ***vai al 12.***
Se ti dirigi dall'altra parte ***vai al 155.***

52

Mentre scruti verso sinistra, sul lago scende una fitta nebbia che nasconde l'acqua alla tua vista. Dovrai aspettare che si alzi, per riuscire di nuovo a vedere qualcosa; e pensare che il tempo a tua disposizione era già cosí poco! Ma ora tra i banchi di nebbia si apre qualche squarcio di sereno, e ad un certo punto ti sembra di notare due sporgenze scure. La nebbia sta per coprirle di nuovo, e non hai il tempo di osservarle meglio per capire se è il caso di scattare una foto. Devi decidere subito!

Se scatti una fotografia ***vai al 140.***
Se non la scatti ***vai al 68.***

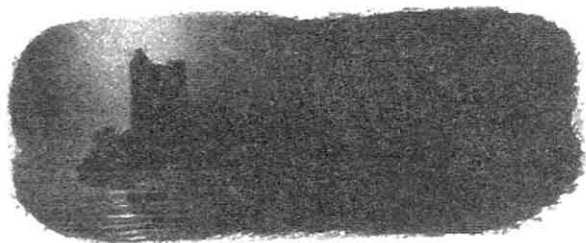
53

Adesso la nebbia sta cominciando ad alzarsi, e ti senti piú ottimista. Forse non tutto è perduto e riuscirai a vedere il mostro prima di prendere l'autobus. Tra pochi minuti il cielo sopra il lago dovrebbe essere di

nuovo limpido, e cominci a riflettere se è meglio risalire il pendio ai piedi della fermata dell'autobus, per godere di una vista piú ampia; o se non sia il caso di avvicinarsi all'acqua. E se l'autobus arriva in anticipo, e non riesci a prenderlo? Forse la cosa migliore è restare alla fermata.

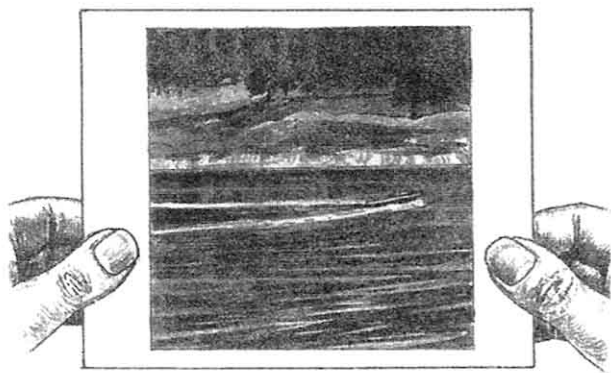
Cosa decidi di fare?

Se risali il pendio	***vai al 128.***
Se ti avvicini all'acqua	***vai al 153.***
Se resti alla fermata	***vai al 19.***

54

Hai percorso un tratto piuttosto lungo seguendo la sponda orientale del lago, quando passi davanti a una cabina telefonica situata a lato della strada. Nei paraggi non c'è nient'altro e ti chiedi chi mai potrebbe avere occasione di servirsi del telefono in un posto cosí sperduto! In ogni caso, *tu* sei felice che ci sia, perché

potrai telefonare al tuo direttore e avvertirlo che purtroppo hai perso gran parte dei tuoi strumenti di lavoro. Ripensandoci, però, forse sarebbe soltanto uno spreco di tempo. In fondo, quello che è stato è stato, e faresti meglio a proseguire per la tua strada. Cosa decidi di fare?

Se entri nella cabina telefonica *vai al 114.*
Se prosegui diritto *vai al 40.*

55

Purtroppo si trattava soltanto di una barca a motore. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 142.***

56

Quando l'autobus ha ormai oltrepassato le prime due aree di parcheggio, ti rendi conto di aver commesso un grosso errore a scegliere la terza. Prima che ci arriviate sarà ormai completamente buio! Il posto comunque si trova ad appena un paio di chilometri di distanza, e inoltre la luna che è comparsa sopra il lago ti rende piú ottimista. Ecco che infatti la sagoma del mostro compare all'improvviso nelle acque scintillanti dello specchio d'acqua! L'istante successivo, però, una nuvola va a coprire la luna. Adesso la sagoma del mostro si intravede appena sul lago. Varrà la pena di scattare una foto?

Se decidi di sí ***vai al 41.***
Se decidi di no ***vai al 65.***

57

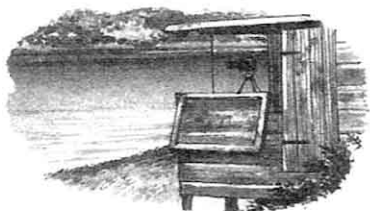
A quanto pare sei arrivato troppo tardi, perché quando raggiungi la piccola baia vedi che Davie MacGregor sta già remando verso l'altra sponda a bordo della sua piccola barca. Per fortuna l'uomo sente le tue grida e, incuriosito, ritorna indietro per capire che cosa vuoi. "Certo, la porterò volentieri dall'altra parte" ti risponde. "In cambio mi offrirà un whisky, d'accordo?" Altroché! pensi tu, e nel giro di pochi istanti sei a bordo della piccola imbarcazione che procede lentamente sulle acque scure e misteriose del lago. ***Vai al 138.***

58

Ti sei allontanato soltanto di pochi passi quando finalmente incontri una persona. È un uomo che viene a piedi nella direzione opposta. Decidi di fermarlo e di chiedergli quanto è lontano il prossimo posto dal quale si può godere di un'ampia vista sul lago. In quel momento però, da dietro la curva, compare anche un ciclista. Forse dovresti chiedere a lui, ma ecco che sopraggiunge lentamente un trattore. È molto probabile che il guidatore viva da queste parti, e quindi parlare con lui potrebbe esserti utile.

A chi chiederai informazioni?

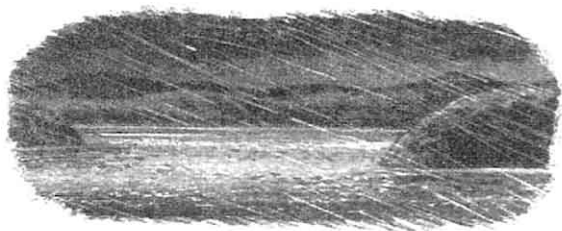
All'uomo a piedi? ***Vai all'82.***
Al ciclista? ***Vai al 130.***
All'uomo sul trattore? ***Vai al 34.***

59

"Ho paura di perdere l'autobus, se ci allontaniamo troppo" obietti fermandoti alle spalle della donna. "Sono sicura che non lo perderà" insiste lei, e ti afferra per un braccio. Ma a causa del brusco movimento

i suoi capelli neri le scivolano un po' indietro! Si tratta di una parrucca, che nascondeva i capelli biondi di Kate Dupe! Vedendosi scoperta la donna scappa via correndo nell'oscurità... *Vai al 148.*

60

Punti l'obiettivo sulla tua destra, sicuro di stare facendo la mossa giusta. Ormai è passato almeno mezzo minuto da quando hai notato quel movimento nell'acqua, e il mostro nel frattempo si sarà certamente spostato. Ecco infatti che nel mirino osservi uno strano guizzo dell'acqua, e ti sembra di vedere qualcosa che si muove appena sotto la superficie. Di colpo compare una sagoma scura e devi decidere all'istante se vuoi scattare una foto oppure no.

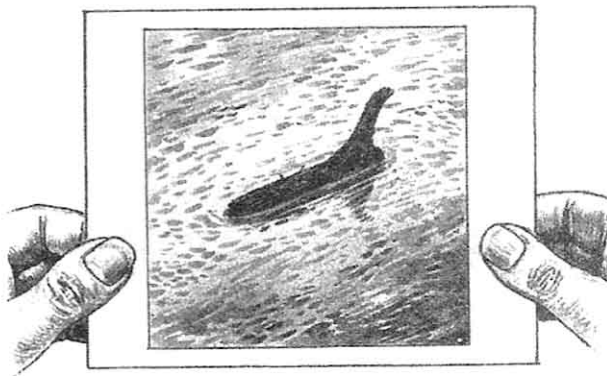
Se decidi di sí ***vai al 100.***
Se decidi di no ***vai al 79.***

61

Se non altro, procedendo cosí lentamente non corri il rischio di scivolare. Non ci tieni proprio a far cadere la macchina fotografica o a ritrovarti disteso in mezzo alla strada! Adesso però il rischio di incontrare un veicolo che potrebbe non vederti è piú alto, e non sei affatto tranquillo mentre prosegui sotto la pioggia fitta. Inoltre l'acqua che cade con violenza ti frusta il volto, e non sai quanto ancora riuscirai a resistere. Dove diavolo era quell'area di sosta? La pioggia però cessa prima che tu la raggiunga e non ti resta altro che ritornare sui tuoi passi fino al punto in cui ti trovavi prima! ***Vai al 54.***

62

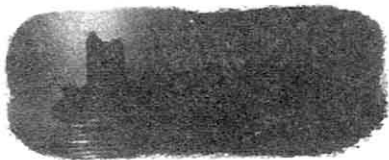
Ti sei allontanato di pochi passi dall'albergo, quando senti un tonfo nell'acqua. Ti addentri correndo tra gli alberi con la macchina fotografica pronta in mano, ma nella fretta inciampi in un cespuglio. Cadi a terra e il

colpo fa scattare la tua macchina fotografica! Ma non è tutto. Quando finalmente raggiungi la sponda, vedi soltanto un grosso tronco d'albero che galleggia. È chiaro che qualcuno l'ha lanciato in acqua provocando il rumore che hai sentito. E non ti riesce difficile immaginare chi sia stato: scommetteresti qualunque cosa che quei due giornalisti senza scrupoli sono nei dintorni!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 107.

63

Avresti fatto meglio a fidarti di Davie! ***Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 141.***

64

Proprio come pensavi. Si tratta di Dave Conn... e sta macchinando qualcosa contro di te, perché all'improvviso si china a raccogliere un bastone. Per fortuna eri preparato a questo, e ti volti di scatto cominciando a correre prima che lui abbia il tempo di colpirti. Ma mentre continui a correre in direzione della strada, ti accorgi che l'uomo non voleva affatto colpirti. Ha lanciato il bastone al cane, che adesso sta correndo a recuperarlo! Allora si tratta davvero di Angus MacDonald! Confuso, inciampi in un ramo secco e cadi a terra. Ti rialzi fumando di rabbia: oltre a essere troppo imbarazzato per ritornare da Angus, hai anche scattato inavvertitamente una foto!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 136.

65

Sali di nuovo sull'autobus, rassegnandoti all'idea che ormai non potrai piú tentare di fotografare il mostro. Adesso la tua unica preoccupazione è di ritornare a Inverness in tempo per prendere l'aereo. Questa volta trovi un vero taxi e tutto va per il verso giusto. Giun-

to a destinazione, prendi un altro taxi che ti porta dritto al giornale, dove arrivi proprio allo scadere del tempo che il direttore ti aveva concesso! Ma le foto che hai portato da Loch Ness saranno sufficienti a fare dell'edizione del mattino un evento sensazionale? ***Ricorda che una sola foto del mostro di Loch Ness susciterà un grande interesse, ma due foto, o tre, ne susciteranno ancora di piú. Per dimostrare con assoluta certezza l'esistenza del mostro, tuttavia, sarebbero necessarie tutte e sei le fotografie che avevi a disposizione. Di conseguenza, se non sei riuscito a raggiungere il totale di sei, prova a giocare di nuovo per migliorare il tuo punteggio.***

66

Hai avuto fortuna! Sul retro della chiesetta trovi infatti un giardiniere intento a raccogliere le foglie secche. Quando ti rivolgi a lui, si appoggia al rastrello e ti consiglia di andare in cerca di un tale Davie MacGregor. L'uomo possiede una piccola barca a remi, che tiene ormeggiata nella piccola baia del villaggio, ed è un tipo inconfondibile perché porta sempre un berretto di lana arancione! "Vuole esplorare un po' il

lago?" prosegue il giardiniere. "Forse questa guida dei sentieri le tornerà utile. Qualcuno deve averla persa ed è volata fin qui. Stavo per buttarla nella spazzatura insieme alle foglie secche, ma se le fa piacere gliela do volentieri!"

D'ora in avanti potrai consultare la GUIDA raffigurata sul risvolto dell'ultima pagina di copertina. Cerchia la G nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 57.

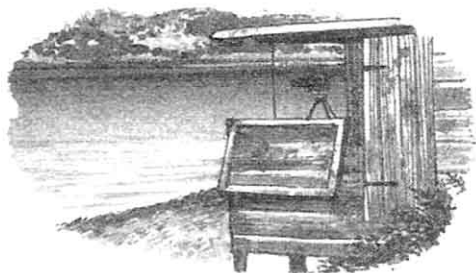
67

Seguendo i simboli ti ritrovi lungo un sentiero che offre a tratti una discreta vista sul lago; ma non è mai una veduta molto ampia, perché lungo gran parte del percorso gli alberi sono abbastanza fitti. Poi il sentiero scende ripido verso la strada, ma poco prima che tu la raggiunga scivoli sul terreno umido e cadi. Il *click*

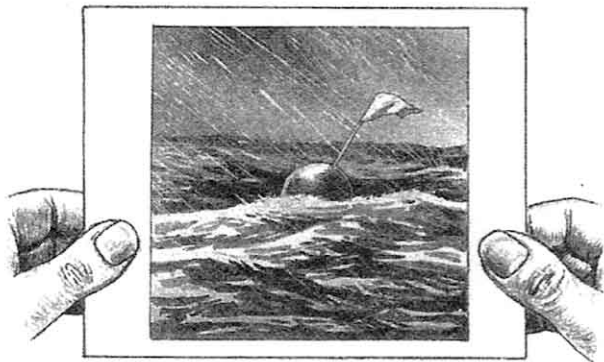
della macchina fotografica ti avverte che hai sprecato una delle preziose foto che ti erano rimaste!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 37.

68

Ormai la nebbia ha coperto completamente il lago, e decidi di proseguire fino al suo limite estremo. Speri soltanto che la nebbia si alzi prima che faccia buio, ma sai che ormai manca meno di un'ora al tramonto. Hai percorso un paio di chilometri quando incontri un'altra fermata dell'autobus. Ti chiedi a chi mai possa servire un mezzo pubblico in un posto cosí sperduto, dove non si vede anima viva. Beh, oggi almeno una persona salirà su quell'autobus: tu! La prossima corsa è fra tre quarti d'ora e fa servizio fino a Inverness.
Vai al 45.

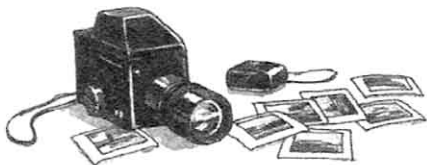
69

Dopo pochi istanti una massa scura compare sul lago agitato dal violento temporale. O almeno cosí ti sembra, ma è difficile esserne sicuri sotto la pioggia impetuosa. Tutto ciò che riesci a distinguere è una sagoma scura e indefinita. Poi la sagoma diventa piú nitida e sei quasi sicuro che abbia una forma tondeggiante. Devi decidere in fretta se scattare una foto oppure no, prima che un altro rovescio di pioggia riduca di nuovo la visibilità.

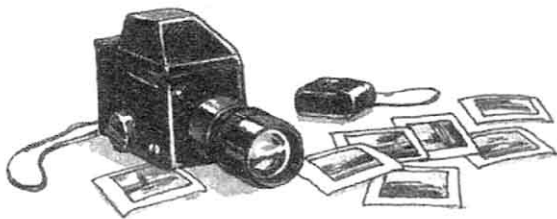
Se decidi di scattare una foto vai al 22.
Se decidi di non scattarla vai al 51.

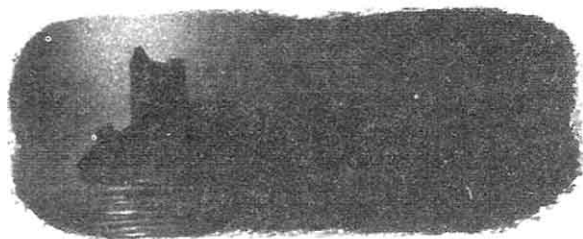
70

Si tratta soltanto di una boa! ***Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 51.***

71

Dal momento che non hai con te una mappa, ritorni in fretta nella bottega del droghiere per chiedergli dove si trova esattamente la cascata. "È sull'altra sponda a circa tre chilometri a nord di qui" ti spiega l'uomo. "È davvero una magnifica cascata..." prosegue, ma tu sei già fuori della bottega, diretto verso la piccola baia. Se la cascata si trova a tre chilometri in direzione nord, e quel tale Davie MacGregor ormeggia la sua barca circa tre chilometri a sud della cascata, ciò significa che l'uomo attraversa il lago muovendosi secondo una rotta quasi perpendicolare alla riva. Perché il droghiere non te l'ha detto subito!
Vai al 57.

72

"Mi dispiace ma non ne ho proprio il tempo" dici alla donna in tono gentile ma deciso. Lei però non si lascia scoraggiare e allunga un braccio per afferrarti, o meglio, per afferrare la macchina fotografica che porti al collo! Per fortuna hai la prontezza di impedirglielo, però proprio in quel momento la macchina fotografica ti cade a terra.

"Semplicemente mi ero accorta che il nodo della tracolla si era allentato!" ti spiega la donna offesa, e si allontana. È davvero un peccato che tu non ti sia fidato di lei, perché il tuo apparecchio cadendo a terra ha scattato inutilmente una fotografia!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 105.

73

Dal momento che non hai con te una mappa, provi a pensare ad un altro sistema per calcolare in modo approssimativo la distanza che ti separa dal lago. Quanto tempo sei rimasto a bordo dell'auto? Di sicuro non piú di dieci minuti. Quindi saranno a occhio e croce cinque o sei chilometri. Però procedevate a velocità elevata, quindi potrebbero essere anche quattordici o quindici chilometri! Puoi soltanto sperare che, da sotto la coperta, la velocità ti sia sembrata piú elevata di quanto non fosse in realtà...
Vai al 149.

74

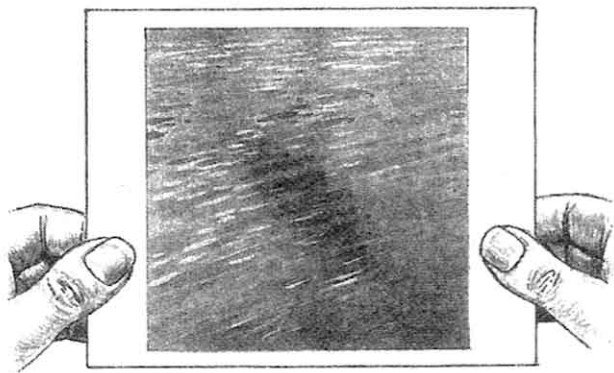
Ridiscendi verso il castello e ti fermi di nuovo sotto le mura, proprio sulla sponda del lago. D'improvviso noti qualcosa in lontananza sulla tua destra. In quel punto la riva forma una rientranza, e da lí dietro è comparsa quella che sembra una gobba di colore grigio scuro. Si tratta forse del mostro? Stai per puntare il teleobiettivo in quel punto, quando di colpo la cosa inverte la propria direzione. È molto strano, ma non hai il tempo di fermarti a riflettere. La sagoma scura sta per scomparire di nuovo nell'insenatura. Cosa fai? Scatti una foto oppure no?

Se decidi di sí vai al 118.
Se decidi di no vai al 49.

75

Ti fermi a scrutare il lago per altri venti minuti circa, ma senza alcun risultato. Non hai notato proprio nulla, nemmeno un piccolissimo movimento sulla superficie dell'acqua, e decidi quindi di proseguire

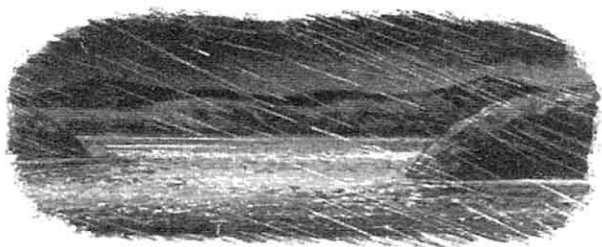
lungo la strada. Ti sei appena avviato, quando senti un tonfo nell'acqua proprio alle tue spalle. Trattieni il respiro e ti volti di scatto, quasi certo di vedere il mostro... ***Vai al 44***.

76

Purtroppo non hai scattato in tempo. La gobba del mostro era già sparita del tutto dentro l'acqua e l'ombra scura che si intravede appena sotto la superficie potrebbe essere qualunque cosa. Questa foto non potrà essere portata come prova dell'esistenza del mostro. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 49***.

77

Ancora una volta te la prendi con te stesso per esserti lasciato rubare anche la mappa da quei due odiosi individui! All'improvviso la loro auto compare da dietro una curva, e mentre ti passano davanti accelerando ti guardano con aria beffarda. Ti sforzi di restare calmo, e ti consoli pensando che almeno sai in quale direzione muoverti: perché è ovvio che anche loro si stanno dirigendo verso il lago. ***Vai al 149***.

78

Dal momento che non hai con te una mappa, non saprai mai se la fontana si trova nelle vicinanze. E pensare che era proprio quello che ti ci voleva. Dopo una tazzina di caffè sull'aereo, questa mattina, non hai bevuto altro. E non hai neppure mangiato. Prima di partire avevi infilato in fretta uno spuntino nella tasca laterale della borsa, ma neppure quello è sfuggito ai due diabolici individui! ***Vai al 148***.

79

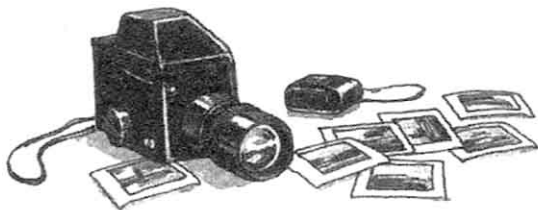
Dal momento che non succede piú niente, questa volta decidi davvero di andartene. Hai già percorso un tratto piuttosto lungo quando comincia a piovere. Sollevi il cappuccio della tua giacca a vento e speri che la pioggia non si faccia piú fitta. Purtroppo il tuo desiderio non viene esaudito, perché si mette a piovere sempre piú forte. Adesso l'acqua viene giú a dirotto, allagando la stradina, e non riesci a vedere neanche un palmo davanti al naso. Stai cominciando a preoccuparti... ***Vai al 143***.

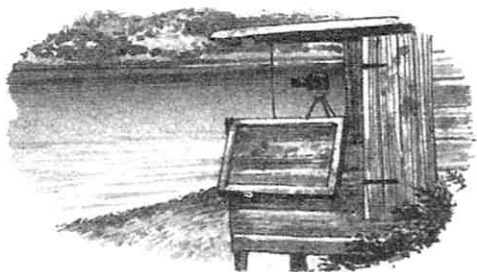
80

Quando rivolgi di nuovo lo sguardo verso il lago, riesci a vedere meglio. In breve però l'immagine davanti ai tuoi occhi torna ad offuscarsi, ma questa volta perché sta calando l'oscurità ed è sempre piú difficile distinguere dove finisce l'acqua e dove comincia il cielo.
Vai al 159.

81

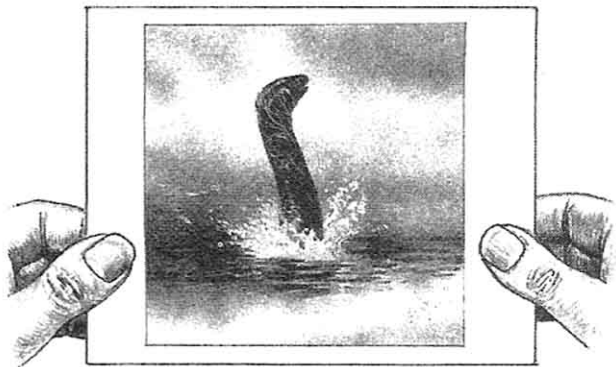
"Ecco, è stato proprio qui!" esclama la signora Campbell avanzando di pochi passi. "Stavo guardando davanti a me in direzione di quella casa bianca sull'altra sponda. Se si sposta un po' piú avanti riuscirà a vederla". Mentre avanzi seguendo le sue indicazioni, la signora Campbell, o meglio, Kate Dupe, all'improvviso ti spinge in avanti e scappa via! Per fortuna riesci ad aggrapparti a un ramo e a metterti in salvo, ma i tuoi movimenti convulsi hanno fatto scattare la macchina fotografica e hai sprecato una foto!
Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 148.

82

"Hmm, i migliori punti d'osservazione lungo il lago..." riflette l'uomo toccandosi la barba, mentre ormai il ciclista e l'uomo sul trattore si sono allontanati. "Beh, dipende da cosa la interessa esattamente.

Desidera osservare i monti, i monumenti storici o il lago stesso?"
Gli confidi che ti piacerebbe riuscire a vedere il mostro, aspettandoti che lui condivida la tua curiosità. Invece di colpo il suo tono diventa brusco. "Ah, non ho tempo per queste sciocchezze!" risponde irritato. "Credevo che lei fosse un amante della natura, come lo sono io, non uno stupido turista!" e si congeda con un saluto sgarbato. ***Vai al 146.***

83

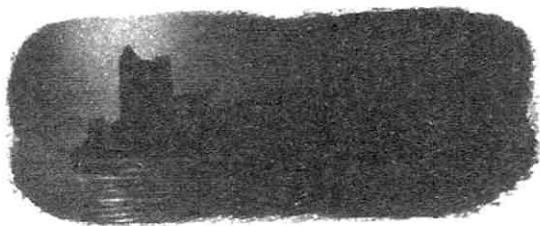
"Immagino che lei sia un fotoreporter che sta cercando di fotografare il mostro" osserva l'uomo, lanciando un'occhiata alla tua Polaroid. "Io sono una delle persone che lo hanno visto. Ero proprio laggiú, in mezzo agli alberi. Venga, le mostrerò il punto esatto". L'uomo si avvicina, ma improvvisamente con un movimento tenta di afferrare la tua macchina fo-

tografica! Per fortuna avevi previsto qualcosa del genere e riesci ad allontanare la macchina appena in tempo, però premi inavvertitamente il pulsante e scatti una foto. Intanto Jock Reid, o meglio, Dave Conn, si allontana lungo la strada con una risatina perfida. *Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 107.*

84

Ben fatto! Prendi nota di questo risultato positivo nella colonna della tua scheda punteggio. Ricordati di cancellare anche il numero piú in alto nella colonna , per indicare che hai utilizzato un'altra delle foto che hai a disposizione. Poi vai al 68.

85

"Allora, vuole venire o no a vedere dove ho visto il mostro?" ti chiede la donna cercando di tirarti fuori dalla cabina telefonica. Tu scuoti la testa e le dici che non hai tempo. Allora la donna s'infuria. "Però ha il tempo per restarsene tutto il giorno attaccato a quel telefono. Forse ci sono altre persone che devono usarlo!" Per evitare guai peggiori esci dalla cabina e riprendi a camminare. Vorrà dire che farai a meno di telefonare al direttore. Dopo tutto, l'idea di parlare con lui non ti entusiasmava per niente! ***Vai al 136.***

86

Questo sentiero è proprio l'opposto di ciò che speravi. La salita è decisamente ripida, mentre la discesa digrada lentamente! Cosí raggiungi la cima esausto, e poi devi impiegare un sacco di tempo per ritornare sulla strada che costeggia il lago. Ma il guaio peggiore è che dall'alto non hai visto proprio niente. Certo,

si godeva una splendida vista sul lago, ma non hai notato nemmeno il piú piccolo movimento sulle acque tranquille. Tanta fatica per nulla. E tanto tempo sprecato! ***Vai al 37.***

87

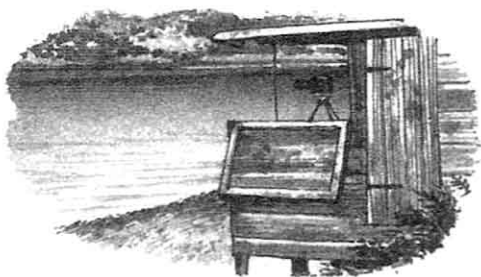
"Avrà bisogno di un passaggio fino all'altra sponda, immagino?" ti chiede l'anziana impiegata appena entri nell'ufficio. "Vediamo, vediamo" medita picchiettando con la penna sul banco. "Jock MacPhee a volte traghetta i turisti dall'altra parte. Ma è stato fuori a pesca tutta la notte, quindi immagino che a quest'ora starà dormendo. Forse farà meglio a provare con Davie MacGregor. Credo che questo pomeriggio abbia intenzione di andare dall'altra parte con la sua barca. Se si sbriga, forse farà in tempo. Lo troverà nella baia. Lo riconoscerà senz'altro perché porta sempre un berretto di lana arancione!" ***Vai al 57.***

88

Questo sentiero è proprio l'ideale. Ti permette di godere di una buona vista sul lago e ti riporta alla fermata dell'autobus in perfetto orario. L'unico guaio è che del mostro non c'era alcuna traccia!
Vai al 148.

89

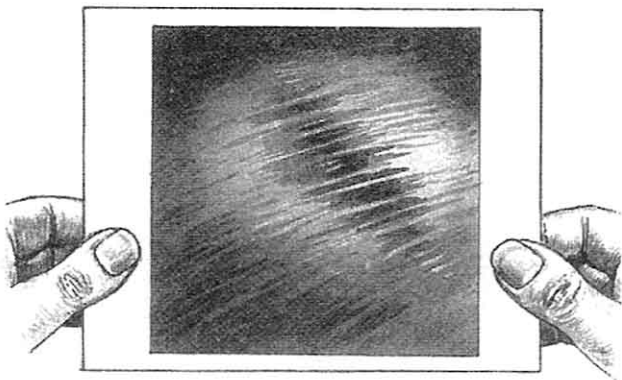
"Ah, se l'è lasciato sfuggire!" grida il contadino irritato. "Perché non si è avvicinato di piú al bordo come le avevo detto? Non c'è alcun pericolo. Non si fida di me?" Ma l'uomo si è agitato un po' troppo, e una delle basette finte gli si stacca rivelandoti la sua vera identità! "Certo che no, Conn!" gli rispondi in tono beffardo mentre lui si dà alla fuga, tutto rosso in viso.
Vai al 105.

90

Lasci che la donna ti prenda a braccetto e ti guidi nel punto in cui le mura del castello sono piú alte. "Ecco, è stato esattamente qui!" ti spiega in tono eccitato. Purtroppo però sembra che il mostro non abbia nessuna intenzione di farsi vedere di nuovo da queste parti. Restate in attesa scrutando attentamente il lago per una ventina di minuti, ma non succede proprio niente. "Be', forse sperare che ricomparisse nello stesso posto nel giro di due giorni era davvero troppo" osserva la donna alzando le spalle. Poi ti saluta e si allontana. ***Vai al 105***.

91

Dopo tutto non è necessaria un mappa, perché sulla strada davanti a te sopraggiunge un'automobile. La vettura sbuca a velocità elevata da dietro la curva suonando il clacson e si allontana accelerando, dopo aver rischiato di metterti sotto. Sono ancora quei due furfanti! È chiaro che si stanno dirigendo verso il lago, quindi ti incammini nella stessa direzione, sicuro che

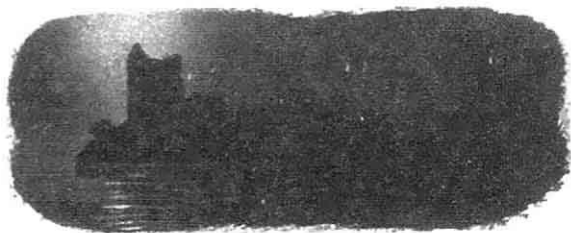
stavolta sarà quella giusta. C'è solo una cosa di cui non sei sicuro: quanti chilometri dovrai ancora percorrere? ***Vai al 149.***

92

Purtroppo come ultima foto non è un granché. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna*** 📷 ***della tua scheda punteggio. Poi vai al 65.***

93

Mentre scruti il lago sulla tua destra, osservi con disappunto che sta calando una fitta nebbia. In questo modo non riuscirai a vedere proprio niente! Ma all'improvviso nella nebbia compare uno squarcio di

sereno, e hai l'impressione di scorgere là in fondo una gobba e un lungo collo. O si tratta soltanto di un pescatore sulla sua barca a remi? Stai per puntare il teleobiettivo in quel punto, quando la nebbia comincia a richiudersi sulla sagoma che avevi individuato. Non c'è tempo per guardare meglio. Se desideri scattare una foto, devi farlo subito!

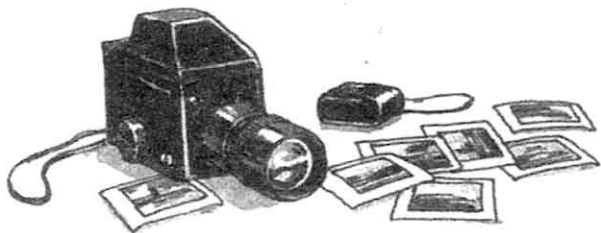
Se decidi di scattare una foto *vai al 33.*
Se decidi di non scattarla *vai al 68.*

94

Quando volgi di nuovo lo sguardo verso il lago, ti sembra di vedere meglio. Ma purtroppo si sta facendo buio, e ben presto ti ritrovi a strizzare faticosamente gli occhi per riuscire a vedere. Allora provi a guardare attraverso il teleobiettivo. Non noti una grande differenza, ma forse potresti provare a... Oh,

no! Hai premuto inavvertitamente il pulsante e hai scattato una foto inutile!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 159.

95

Dopo aver remato per circa duecento metri, all'improvviso Jamie tira i remi in barca e ti raccomanda di restare in perfetto silenzio e di non muoverti. Dopo un quarto d'ora di paziente attesa, però, l'uomo riprende in mano i remi e si avvia di nuovo verso la riva. "Se restiamo ancora, perderà quell'autobus" ti dice con un sospiro. "Ho l'impressione che il mostro non sia molto socievole oggi!" ***Vai al 24.***

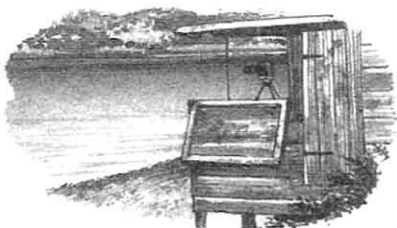
96

Hai deciso di seguire la strada che prosegue verso destra perché ti era sembrato di sentire l'auto avviarsi verso sinistra. Tuttavia non ne sei del tutto sicuro, perché in fondo mentre l'auto si allontanava stavi ancora cercando di liberarti dalla coperta. Ben presto però ti rendi conto di non esserti sbagliato. I due furfanti infatti ricompaiono sulla tua sinistra, e ti passano davanti a gran velocità. È chiaro che stanno ritornando verso il lago... ***Vai al 31.***

97

Hai scelto la prima area di parcheggio perché temevi che venisse buio prima di raggiungere le altre due. E in effetti, mentre scendi in fretta dall'autobus, osservi che già sul lago calano le prime ombre della sera. Lo specchio d'acqua adesso ha assunto un aspetto piú sinistro e misterioso, ma forse il mostro si sente piú

al sicuro in questa luce incerta: infatti all'improvviso la sagoma scura di quello che sembra un lungo collo compare a una cinquantina di metri davanti a te! Tuttavia non sei del tutto sicuro che si tratti proprio del mostro, e ti chiedi se ha senso scattare una fotografia con questa poca luce. Cosa fai? Scatti la foto oppure no?

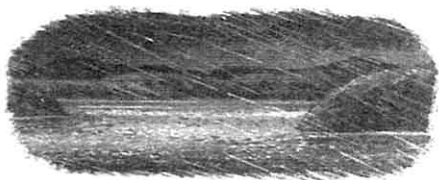
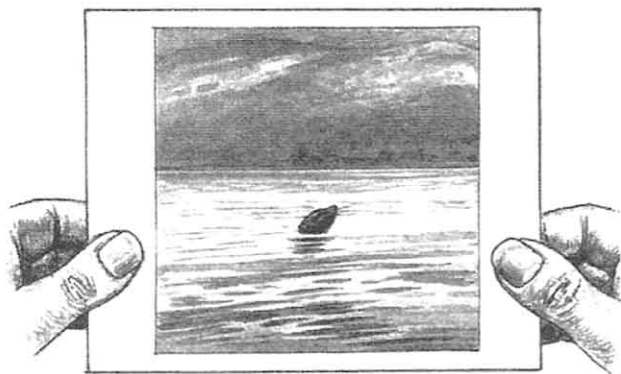
Se decidi di sí ***vai al 13.***
Se decidi di no ***vai al 65.***

98

Dal momento che non hai con te una mappa, cerchi di vedere se ci sono degli yacht o delle barche attraccate nei pressi dell'albergo. Non riesci a vederne nessuna, ma questo non significa niente. L'alta stagione è ormai finita, e inoltre oggi è un giorno feriale; quindi le probabilità che ci siano degli yacht sono in ogni caso basse. Avanzi di qualche passo sulla spiaggia, tenendo gli occhi sempre fissi sull'acqua, pronto a cogliere qualsiasi movimento sospetto. Ma

sei talmente concentrato che non badi neppure a dove metti i piedi: con il risultato che inciampi in un sasso e, mentre annaspi per restare in equilibrio, premi inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 75.

99

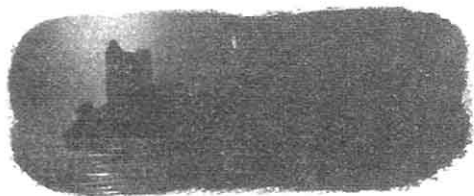
Questa sembrerebbe senza dubbio la scelta migliore. Correndo a una velocità moderata hai una presa piú sicura sul terreno incerto. Non vuoi correre il rischio di scivolare e slogarti una caviglia o, peggio ancora, di rompere l'unica macchina fotografica che ti è rimasta. Allo stesso tempo, questa andatura sostenuta, ma non eccessiva né troppo lenta, ti permette di non rimanere su questa strada pericolosa troppo a lungo. In effetti, ben presto raggiungi sano e salvo l'area di sosta ma, per ironia della sorte, proprio in quel momento cessa di piovere. Hai ripercorso tutto questo tratto per niente! ***Vai al 54.***

100

Avresti dovuto resistere alla tentazione di scattare questa foto. Si trattava soltanto di una lontra che ha sollevato la testa fuori dell'acqua! ***Cancella il numero piú in alto nella colonna*** 📷 ***della tua scheda punteggio. Poi vai al*** *79*.

101

Avanzi in mezzo agli alberi sul lato meridionale dell'albergo e scruti l'altra sponda del lago. Mentre strizzi gli occhi per osservare il ripido pendio, pensi con un brivido d'eccitazione che si tratta esattamente dello stesso sfondo che compare in un famoso film sul mostro di Loch Ness. Chissà che non ti porti fortuna. Sei cosí intento a guardare davanti a te, che non

ti accorgi subito della sagoma scura comparsa sulla tua destra. Ti volti e guardi meglio. Si tratta soltanto un pescatore, in piedi nell'acqua non lontano dalla riva, o è proprio il mostro? Adesso la figura sta diventando piú corta. I casi sono due: o il pescatore sta avanzando nell'acqua, oppure il mostro si sta immergendo di nuovo. Se desideri scattare una foto, devi farlo subito!

Se decidi di scattare una foto vai al 5.
Se decidi di non scattarla vai al 142.

102

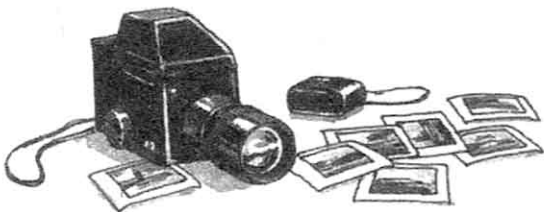
Il pastore è proprio in chiesa. Ti avvicini a lui in silenzio e ti scusi per il disturbo. "Nessun problema" risponde l'uomo sorridendo. "Sono sempre felice di ricevere dei visitatori nella mia chiesa!" Quando gli chiedi dove puoi trovare qualcuno che possa traghettarti dall'altra parte, deve riflettere per qualche istante. "Vediamo. Credo che la cosa migliore sia chiedere a

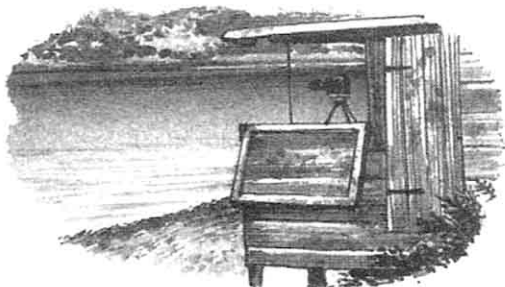
Davie MacGregor" decide infine. "Lo troverà senz'altro nella piccola baia del villaggio. Non può sbagliare, perché porta un inconfondibile berretto di lana arancione!" ***Vai al 57.***

103

Mentre Davie rema, tu osservi con una certa apprensione il lago scuro intorno a te. Non ti piacerebbe per niente dover nuotare in queste acque sinistre! All'improvviso però qualcosa in lontananza, poco lontano dalla spiaggia, attira la tua attenzione. Sembrerebbe una testa che si muove a livello dell'acqua. "È soltanto un cane che si fa una nuotatina" osserva Davie ridendo. Adesso la testa si è sollevata leggermente dall'acqua, e tu sei sicuro che non si tratta di un cane! Scatti subito una fotografia prima che si immerga di nuovo?

Se decidi di scattare una foto vai al 129.
Se decidi di non scattarla vai al 141.

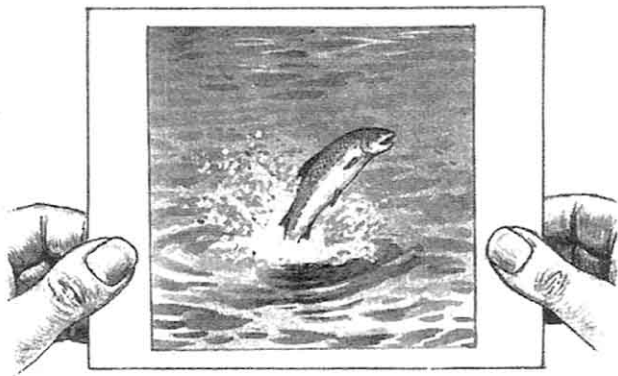
104

Purtroppo questo sentiero è ancora piú ripido, e si inerpica verso l'alto in mezzo agli abeti. Una volta raggiunto il punto piú elevato ti resta soltanto la forza di stenderti a terra per riprendere fiato. Riposi per qualche minuto prima di essere in grado di ammirare il paesaggio sottostante. Il lago si estende davanti a te scuro e misterioso. E purtroppo nessuno dei suoi misteri si svela ai tuoi occhi, che lo scrutano invano! *Vai al 152.*

105

Ti allontani dal castello e risali il breve sentiero che porta alla strada, ma non puoi fare a meno di voltarti indietro a guardare le rovine dell'antica costruzione.

Forse avresti dovuto fermarti un po' piú a lungo. In fondo molto spesso il mostro è stato visto proprio dal castello. Decidi di restare per un'altra mezz'ora, ma sei incerto se fermarti nel punto in cui ti trovi, oppure ridiscendere a metà strada lungo il sentiero, o ancora ritornare proprio sotto le mura.

Che cosa decidi di fare?

Se resti dove sei	***vai al 127.***
Se ridiscendi fino a metà sentiero	***vai al 9.***
Se ritorni sotto le mura del castello	***vai al 74.***

106

Purtroppo, quello che tu credevi il mostro non è altro che un salmone!

Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 79.

107

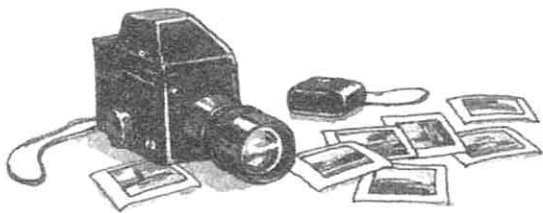
A circa un chilometro dall'albergo la strada ti conduce in un piccolo villaggio. Decidi di non proseguire oltre lungo questa sponda, e di metterti subito in cerca di qualcuno in grado di traghettarti dall'altra parte. Ma dove riuscirai a trovare la persona che fa al caso tuo? Nel villaggio noti soltanto la piccola bottega di un droghiere, l'ufficio postale e una chiesa.

Dove ti dirigi?

Verso la bottega?	*Vai al 158.*
Verso la chiesa?	*Vai al 39.*
Verso l'ufficio postale?	*Vai all'87.*

108

Mentre ti arrampichi sulla torre del castello ti tornano in mente le foto piú impressionanti che hai visto del mostro. Erano state scattate proprio da qui: mostravano due grosse gobbe che passavano proprio sotto il castello, ed erano alte quasi quanto la torre! Chissà se erano vere o se si trattava soltanto di un fotomontaggio? Sei cosí preso dal ricordo di quelle

foto che inciampi in una pietra. Per fortuna mantieni l'equilibrio e non cadi, ma il *click* della tua macchina fotografica ti avverte che hai scattato inavvertitamente una foto!
Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 43.

109

Mentre segui Angus ti convinci che non hai assolutamente motivo di dubitare della sua identità. Il cane, Blackie, obbedisce a ogni suo ordine. Se si trattasse di una persona che finge di essere il suo padrone, di certo l'animale non sarebbe tanto obbediente. Purtroppo però Angus non ha la fortuna di vedere il mostro una seconda volta, e trascorrete almeno un quarto d'ora a scrutare il lago senza nessun risultato. "Be', grazie lo stesso per il disturbo che si è preso" gli dici prima di accomiatarti da lui. ***Vai al 136.***

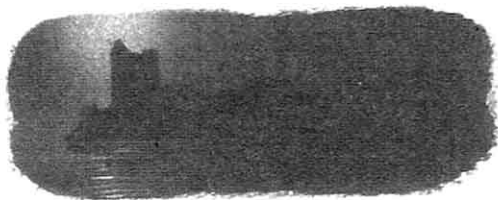
110

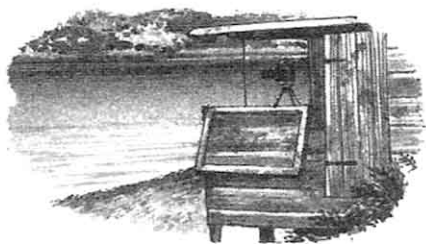
I tuoi rapitori non aprono bocca durante il tragitto in auto, ma non hai difficoltà a capire di chi si tratta. Kate Dupe è al volante e Dave Conn ti sta tenendo fermo sul sedile posteriore. Ma dove ti staranno portando? Riesci a sentire il rumore di un corso d'acqua. Con ogni probabilità state passando nei pressi del fiume che nasce dal lago e scorre in direzione ovest. Le tue supposizioni trovano conferma quando l'auto si ferma, e tu vieni spinto fuori. Del lago non c'è traccia! Da che parte dovrai dirigerti ora per cercare di raggiungerlo di nuovo? Provi ad avviarti verso sinistra lungo la strada; oppure provi ad andare verso destra; o sali per il ripido sentiero che ti sta di fronte, nella speranza di capire dall'alto dove ti trovi?

Se segui la strada verso sinistra vai al 15.
Se segui la strada verso destra vai al 96.
Se ti incammini su per il sentiero vai al 145.

111

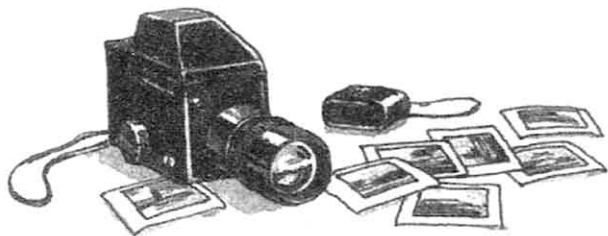
Be', almeno non rischierai di perdere l'autobus. Il sentiero che hai seguito era cosí breve che ben presto sei di nuovo al punto di partenza. Purtroppo però lungo il percorso non ti è stato possibile vedere il lago, perché la vegetazione era molto fitta. Di conseguenza, anche se il mostro fosse comparso sulle acque del lago ormai immerso nella semioscurità, tu non avresti potuto vederlo. *Vai al 148.*

112

Ti stai chiedendo se non esiste un altro modo per scoprire in quale direzione si trova il lago, quando sei costretto a balzare in fretta sul ciglio della strada perché un'auto sta sopraggiungendo a gran velocità. Sembrava diretta proprio contro di te, e mentre prosegue la sua folle corsa fai appena in tempo a riconoscere le due persone a bordo. Ci avresti giurato, sono ancora quei due esseri senza scrupoli! Ed è chiaro che stanno ritornando verso il lago. Almeno adesso sai in

quale direzione devi procedere. Il guaio è che quando ti sei spostato di scatto hai premuto inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica, e hai sprecato una foto!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 149.

113

Mentre l'autobus oltrepassa la prima area di parcheggio, ti chiedi se non hai sbagliato a scegliere la seconda. Ormai sul lago sta calando l'oscurità! Ma per fortuna la seconda area di parcheggio è molto vicina, e la raggiungete in pochi istanti. Scendi in fretta dall'autobus sperando che il mostro preferisca emergere nella luce fioca del tramonto, che lo rende meno visibile e quindi piú protetto. E in effetti il tuo desiderio sembra realizzarsi, perché poco dopo noti una sagoma scura proprio sotto la superficie dell'acqua! Il conducente dell'autobus rivolge i fari del suo vei-

colo verso il lago. Ci sarà abbastanza luce per scattare una fotografia?

Se decidi di sí *vai al 92.*
Se decidi di no *vai al 65.*

114

Entri nella cabina telefonica e controlli se hai abbastanza monete per chiamare il direttore. All'improvviso qualcuno bussa sul vetro, e per lo spavento lasci cadere tutte le monete. Si tratta di una donna di mezza età che sembra avere fretta di usare il telefono. Dapprima il suo comportamento ti irrita, ma poi spalanchi gli occhi incredulo. La donna porta la stessa sciarpa verde che aveva al collo una delle persone indicate nel notiziario come testimone dell'esistenza del mostro! Apri subito la porta per parlare con lei. ***Vai al 132.***

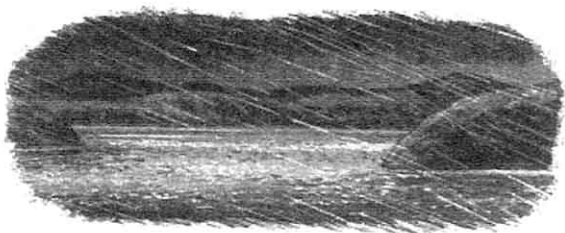
115

Dal momento che non possiedi una mappa, puoi soltanto sperare di incontrare qualche cartello lungo la strada. Dopo la prima curva vedi qualcosa davanti a te. Si tratta proprio di un cartello stradale? Strizzi gli occhi per vedere meglio, poi ti ricordi di possedere un macchina fotografica con teleobiettivo. Che sciocco! Puoi usarlo per vedere piú lontano. L'idea però non si rivela molto saggia, perché mentre guardi premi inavvertitamente il pulsante e sprechi una delle preziose foto che hai a disposizione!

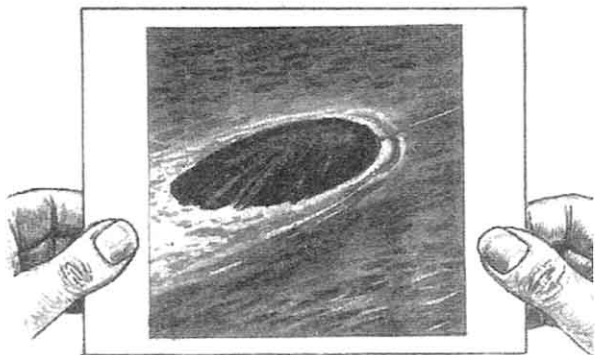
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 149.

116

Ti accorgi che in realtà non hai bisogno di una mappa per scoprire dove si trova la fontana. Infatti, quando giri la cartolina, leggi che si tratta del Pozzo di Sant'Ignazio che si trova a piú di venti chilometri di

distanza dal lago. Ci sono anche altre informazioni, e le leggi mentre continui a camminare, per non rischiare di perdere l'autobus. Ma in quel momento inciampi e cadendo urti la macchina fotografica, che scatta inutilmente una foto.
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 148.

117

"Sí, sono una delle persone che ha visto nel notiziario" conferma l'uomo sorridendoti. "Mi chiamo Angus MacDonald. Ho notato le due gobbe del mostro nel pomeriggio, mentre passeggiavo con Blackie. È stato proprio laggiú, presso la riva. Venga, le mostro il punto esatto!" Mentre segui l'uomo, però, vieni colto da un terribile sospetto... ***Vai al 156.***

118

Si trattava soltanto di una barca capovolta, a cui qualcuno ha legato una fune per trainarla. Non ti riesce difficile indovinare che da qualche parte, dietro quel piccolo rilievo, si nascondono Dave e Kate! ***Cancella il numero piú in alto dalla colonna*** ***della tua scheda punteggio. Poi vai al 49.***

119

Mentre scruti il lago, noti che la nebbia si sta facendo piú fitta. Ben presto i pendii ricoperti di alberi sull'altra sponda non si vedono piú, e decidi quindi di non sprecare altro tempo in questo posto. Sai che in questo periodo dell'anno la nebbia va e viene con rapidità sul lago. Con un po' di fortuna, quando avrai raggiunto il prossimo punto libero dagli alberi, il cielo si sarà schiarito di nuovo. **Vai al 146.**

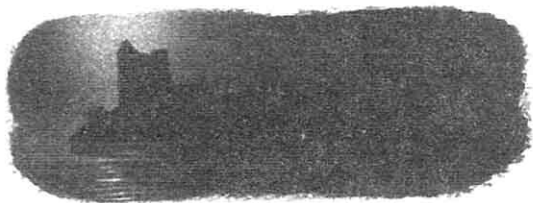
120

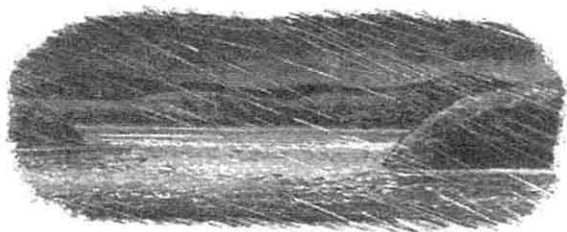
Mentre ti rimproveri ancora una volta di essere stato tanto sciocco da farti rubare anche la mappa, il droghiere ti raggiunge correndo. "Ho dimenticato che forse lei non sa dove si trova la cascata!" ti dice ansimando. "È a circa tre chilometri in direzione nord". Mentre l'uomo ritorna nella sua bottega, tu rifletti sulle sue parole. Se la cascata si trova a tre chilometri verso nord, e questo Davie MacGregor tiene la barca ormeggiata a circa tre chilometri a sud della cascata, allora l'uomo attraversa il lago muovendosi secondo una rotta quasi perpendicolare alla riva. Ti affretti verso la piccola baia, ma nella corsa scivoli sul terreno ricoperto di foglie bagnate e cadi, premendo inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica.

Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 57.

121

Ti avvicini di piú all'acqua, per osservare meglio l'albergo con le bandiere. Sí, è senz'altro uno di quegli alberghi dove i clienti possono ormeggiare la barca o lo yacht. Sollevi la macchina fotografica per guardare attraverso il teleobiettivo, ma in quel momento qualcos'altro attira la tua attenzione. Hai i piedi nell'acqua! Ma nella fretta di indietreggiare verso il terreno asciutto provochi un altro disatro, perché premi inavvertitamente il pulsante della tua Polaroid. ***Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 75.***

122

Purtroppo hai scelto il sentiero sbagliato. La salita è lenta e poco ripida, e impieghi piú di venti minuti per raggiungere un'altezza da cui sia possibile vedere il lago. Beh, almeno adesso sai che devi seguire la strada che procede verso destra. La discesa è molto piú

ripida e quindi piú veloce, tuttavia sei ancora seccato per aver scelto questo sentiero, soprattutto perché ritornando verso la strada sei costretto ad attraversare un ruscello. Mentre lo guadi, saltando da un sasso all'altro scivoli e cadi, premendo inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica.
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 149.

123

A quanto pare hai compiuto la scelta sbagliata. L'area di sosta è molto piú lontana di quanto ti ricordavi! La visibilità si sta riducendo ancora e speri soltanto che non compaia un'auto da dietro la curva, perché di certo non si accorgerebbe di te! Forse faresti meglio a metterti a correre, per coprire il tratto che ti resta nel minor tempo possibile. Ma in quel modo rischi di scivolare sul fondo stradale bagnato e di ferirti. Tutto sommato, continuare a camminare sarebbe la so-

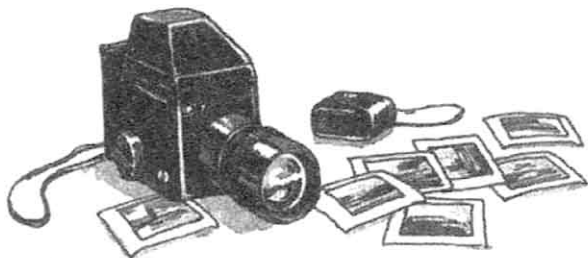
luzione piú sicura, oppure potresti trovare una via di mezzo e correre a un'andatura moderata.

Che cosa decidi di fare?

Se ti lanci in una corsa veloce	***vai al 35.***
Se corri ad andatura moderata	***vai al 99.***
Se cammini	***vai al 61.***

124

Mentre procedi lungo il sentiero, speri che quando avrai raggiunto il prossimo simbolo gli alberi si saranno diradati. Ma è chiaro che questo sentiero è fatto per gli amanti dei boschi, e non per coloro che desiderano ammirare il paesaggio! La cosa è piuttosto seccante: tu cercavi proprio un'ampia vista del lago! È un sollievo, quando finalmente ritorni in basso sulla strada principale. ***Vai al 37.***

125

"Spera di vedere il mostro, eh?" ti grida il contadino. "Io l'ho visto proprio in quel punto, dalla cima della torre! A proposito, mi chiamo Duncan MacLean. Forse mi ha visto in televisione ieri..." di colpo l'uomo si interrompe. "Per tutti i diavoli! Eccolo là!" esclama. "Riesce a vederlo? Presto, si avvicini al bordo prima che sparisca!" Ti sorge il sospetto che quest'uomo non sia davvero Duncan MacLean, ma piuttosto Dave Conn travestito. Quelle lunghe basette castane potrebbero essere posticce. Il colore non sembra molto naturale.

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi andare a verificare se Duncan MacLean ha davvero le basette castane. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito.

Se decidi di fidarti dell'uomo — vai al 46.
Se decidi di non fidarti — vai all'89.

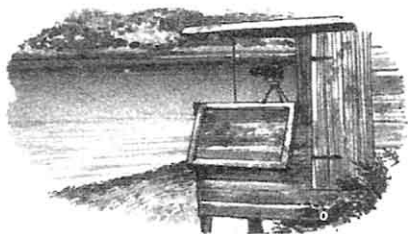
126

Stai fissando il lago davanti a te da circa dieci minuti, quando scorgi una grossa gobba scura tra le onde. O

almeno cosí ti sembra: le acque del lago sono cosí agitate, a causa del temporale, che potresti anche sbagliarti. Pochi secondi dopo si solleva dall'acqua anche un lungo collo. Non c'è dubbio che si tratti del mostro! Sei talmente eccitato che dimentichi per un istante di scattare una fotografia. Quando te ne rendi conto un altro rovescio di pioggia si abbatte sul lago, e adesso non sei piú sicuro che la fotografia venga abbastanza nitida.

Decidi di provare ugualmente oppure no?

Se decidi di sí vai al 150.
Se decidi di no vai al 51.

127

A quanto pare hai preso la decisione giusta, perché scrutando pazientemente verso le acque del lago su cui si affaccia il castello ti accorgi di una sagoma scura, che si muove lenta sotto la superficie. Se tu ti fossi trovato piú in basso, di sicuro non saresti riuscito a

vederla. Ma di cosa si tratta? È il mostro, o è soltanto un grosso banco di pesci? Ottieni subito la risposta perché una grossa gobba si solleva all'improvviso dall'acqua! Poi la gobba ricomincia ad abbassarsi e sta ormai per scomparire. Devi decidere in fretta. Hai il tempo per una foto?

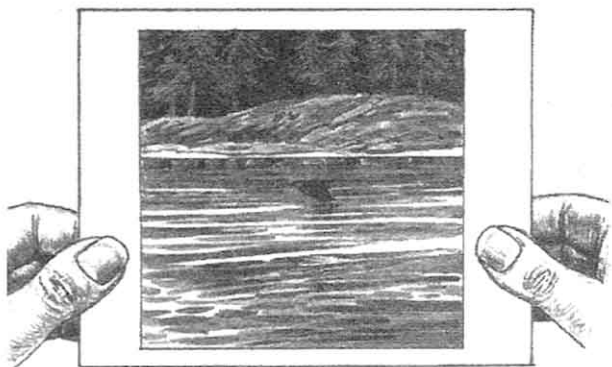
Se pensi di sí *vai al 76.*
Se pensi di no *vai al 49.*

128

Attraversi la strada in direzione del ripido sentiero che si inerpica in mezzo agli alberi. Un sentiero cosí ripido ti porterà senz'altro molto in alto e ti permetterà di godere di un'ampia vista sul lago. Per il momento però il percorso si snoda tra una vegetazione molto fitta, finché ad un certo punto si divide in tre rami. A giudicare dai simboli dipinti sugli alberi, ogni diramazione è l'inizio di un sentiero circolare. Chissà quale simbolo indica un sentiero con discreta vista panoramica sul lago e una lunghezza media. Il tuo timore, infatti, è di perdere l'autobus!

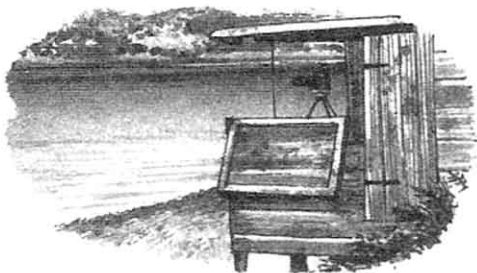
Se hai cerchiato la GUIDA naturalistica dei sentieri nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire qual è il sentiero che fa al caso tuo. Se non possiedi la guida, dovrai tirare a indovinare. Quale sentiero scegli?

Quello con il simbolo ? *Vai all'88.*
Quello con il simbolo ? *Vai al 50.*
Quello con il simbolo ? *Vai al 111.*

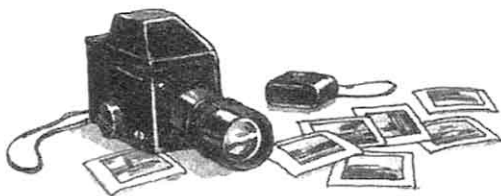
129

Ben fatto! Quella che hai visto era proprio la testa del mostro! Annota questo risultato positivo nella colonna della tua scheda punteggio. Ricordati anche di cancellare il numero piú in alto nella colonna, per indicare che hai utilizzato un'altra delle fotografie che hai a disposizione. Poi vai al 141.

130

"Ho incontrato un punto molto panoramico a meno di un chilometro da qui" ti dice il ciclista. "A piedi lo raggiungerà in una decina di minuti. Arrivederci!" Mentre riparte, un involucro in plastica gli cade dalla tasca della giacca a vento. Tu lo chiami per avvertirlo, ma l'uomo pedala cosí in fretta che ormai non ti

sente piú. Ti avvicini all'oggetto e noti che si tratta di una custodia contenente una carta geografica, o qualcosa del genere. La apri speranzoso, augurandoti che si tratti di una mappa del posto: sí, è proprio cosí! ***D'ora in avanti potrai consultare la MAPPA raffigurata sul risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la M nella colonna della tua scheda punteggio, per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 146.***

131

Dal momento che non hai con te una mappa, ti accontenti di osservare meglio il lago e decidi di tenere l'obiettivo della tua macchina fotografica fermo su un punto preciso, nella speranza che da un momento all'altro qualcosa compaia sulla superficie dell'acqua. È la tua immaginazione, ti chiedi dopo qualche mi-

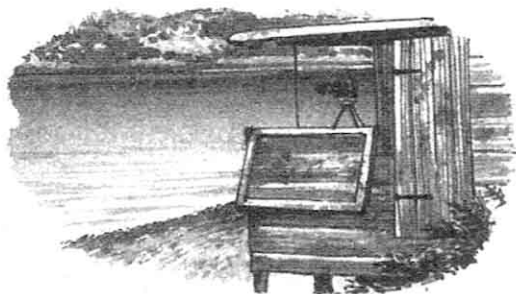
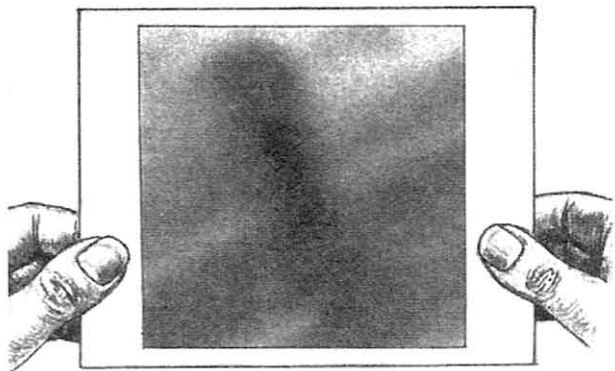
nuto, o c'è davvero qualcuno o qualcosa che si avvicina furtivamente alle tue spalle? No, dev'essere la tua immaginazione. Quando però ti senti leccare il collo da qualcosa di umido e caldo, sobbalzi terrorizzato: ti volti di scatto, appena in tempo per vedere un cervo che fugge tra gli alberi. Tiri un respiro di sollievo, che però non dura a lungo: infatti abbassando lo sguardo ti accorgi di aver premuto inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica!
Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 75.

132

"Sí, sono una delle persone che hanno avuto la fortuna di vedere il mostro. Davvero eccitante!" risponde la donna. "A proposito, mi chiamo Maggie Gordon. Lieta di fare la sua conoscenza. Se vuole seguirmi dall'altra parte della strada, le indicherò il punto esatto in cui è successo!" Stai per uscire dalla cabina telefo-

nica, quando ti sorge il sospetto che questa donna non sia la vera Maggie Gordon. Potrebbe trattarsi di Kate Dupe travestita. Non ti sorprenderebbe che due giornalisti senza scrupoli come quelli avessero pensato anche a un trucco del genere! Tenti di ricordare la pettinatura che Maggie Gordon aveva quando è stata intervistata dalla televisione ieri sera. Aveva i capelli lunghi fino alle spalle, come questa donna, o li aveva piú corti?

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi andare a verificare se questa donna è Maggie Gordon o se si tratta in realtà di Kate Dupe. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti di lei oppure no.

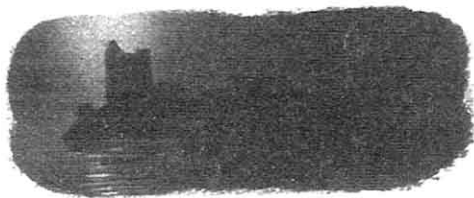
Se decidi di fidarti *vai al 4.*
Se decidi di non fidarti *vai all'85.*

133

Certo, tu sai che quest'ombra scura è proprio il mostro di Loch Ness, ma non puoi pretendere che qualcun altro ci creda! ***Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 141.***

134

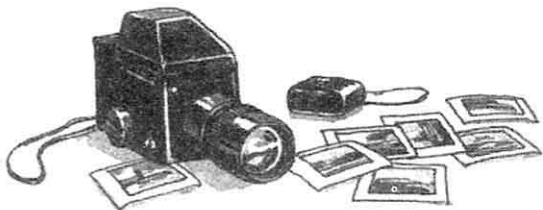
Ritorni al sentiero che avevi notato prima e cominci a salire, sperando di non allontanarti troppo dalla strada che stavi seguendo. Non puoi davvero permetterti di perdere tempo. Il sentiero procede ripido verso l'alto, ma ancora non riesci a vedere il lago sotto di te: tutt'intorno ci sono soltanto alberi e alberi. Poi il sentiero si divide in tre, e all'inizio di ciascuna diramazione vedi un grosso ceppo sul quale è dipinto un simbolo. Immagini che i diversi simboli indichino

diversi tipi di sentiero. Chissà quale dei tre presenta una vegetazione meno fitta, che permetta di godere di un'ampia vista sul lago?
Se hai cerchiato la GUIDA naturalistica nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire quale simbolo indica un sentiero con le caratteristiche che desideri. Se non possiedi la guida, dovrai tirare a indovinare. Quale sentiero scegli?

Quello con il simbolo ? Vai al 67.
Quello con il simbolo ? Vai all'8.
Quello con il simbolo ? Vai al 124.

135

Fissi il teleobiettivo sul gorgo che sta scomparendo, e speri di aver preso la decisione giusta, anche se forse a quest'ora il mostro si è allontanato! In quel momento però senti un rumore in un punto diverso. Sposti immediatamente l'obiettivo, cercando di

mantenere ferme le mani che ti tremano per l'eccitazione. Ma forse era soltanto un salmone che saltava sull'acqua, o una lontra. Di qualunque cosa si tratti, balza di nuovo fuori dall'acqua con un movimento rapido che non ti dà il tempo di fermarti a pensare. Se desideri scattare una foto, devi farlo subito.

Se decidi di scattare una foto ***vai al 106.***
Se decidi di non scattarla ***vai al 79.***

136

Ti sei allontanato di poco piú di un chilometro dalla cabina telefonica, quando raggiungi un piccolo edificio bianco che reca l'insegna: *Foyers Hotel.* Dove hai già sentito questo nome? Rifletti. Ma certo, fu proprio dal Foyers Hotel che negli anni sessanta fu girata la famosa scena di quel film sul mostro di Loch Ness, in cui si vede qualcosa di non ben identificato attra-

versare velocemente le acque del lago. Questo è senz'altro un posto in cui dovresti fermarti. Ma è meglio restare a scrutare il lago da qui, sul lato settentrionale dell'edificio, o preferisci spostarti sul lato meridionale?

Su quale lato ti apposti?

A nord? *Vai al 17.*
A sud? *Vai al 101.*

137

"Se posso prenderla a braccetto" si offre la donna dai modi gentili, "le mostrerò il punto esatto in cui mi trovavo quando ho visto il mostro!" Tu però non sei sicuro di poterti fidare di lei. Come puoi sapere che non si tratti in realtà di Kate Dupe travestita? Certo, questa donna è molto piú robusta di Kate Dupe, ma potrebbe essere l'effetto di diversi strati di abiti indossati uno addosso all'altro. Anche i capelli sono diversi; questa donna li ha corti e ricci, ma potrebbe trattarsi di una parrucca. Se solo tu sapessi com'è la vera signora MacPherson...

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi andare a verificare se la signora MacPherson ha davvero i capelli corti e ricci. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti o no di questa donna.

Se decidi di fidarti *vai al 90.*
Se decidi di non fidarti *vai al 72.*

138

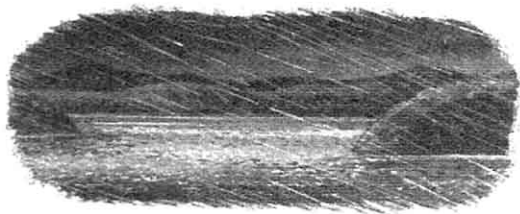
Mentre Davie continua a remare, tu osservi l'acqua cupa e misteriosa intorno a te e tremi al pensiero di quanto è profonda. Circa duecento metri di oscurità tenebrosa! "Eh, sí, questo lago può incutere paura a chi non lo conosce bene!" osserva Davie notando la tua espressione e ti sorride. "In quale punto esatto desidera che vada a fermarmi sull'altra sponda?" Ti chiede poi. "Sulla sinistra, vicino a quell'albero abbattuto, o a destra, nei pressi di quegli scogli? O se preferisce proseguirò diritto."

Quale direzione scegli?

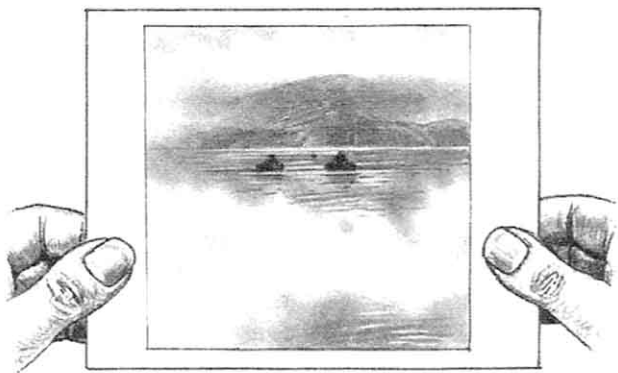
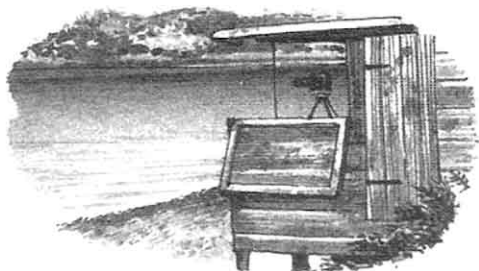
Verso l'albero? ***Vai al 20.***

Verso gli scogli? ***Vai al 42.***

Diritto davanti a te? ***Vai al 103.***

139

Per prima cosa, non piove piú. Secondo, nel punto in cui era parcheggiato il furgone della posta noti una

copia di un quotidiano locale. È di oggi, e la prima pagina è dedicata interamente al mostro! Il postino deve averlo lasciato cadere inavvertitamente. Che fortuna! Ne potrai ricavare molte informazioni utili. ***D'ora in poi potrai consultare il QUOTIDIANO raffigurato sul risvolto dell'ultima pagina di copertina. Cerchia la Q nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 54.***

140

Si trattava soltanto di due barche a remi! *Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 68.*

141

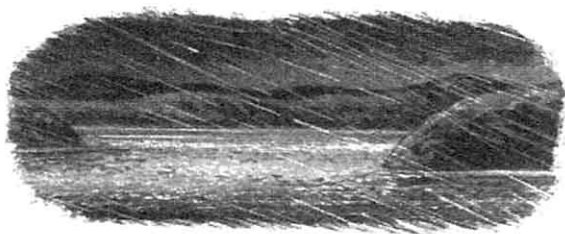
Raggiungete l'altra sponda senza notare nient'altro di insolito. Con la mano saluti Davie e risali il pendio roccioso in direzione della strada. Questa strada è molto piú ampia di quella che corre lungo l'altra sponda, ma è anche piú frequentata, quindi dovrai fare attenzione. Adesso puoi procedere con una certa tranquillità, ma la situazione cambierà tra poche ore, quando comincerà a calare l'oscurità. Decidi quindi di procedere con passo spedito, ben sapendo che ti aspetta una marcia di almeno quindici chilometri per ritornare all'estremità settentrionale del lago.
Vai al 23.

142

Decidi di entrare nel piccolo albergo, ma quando provi ad aprire la porta ti accorgi che è chiusa a chiave. Si direbbe che l'albergo sia chiuso. In fondo non

è strano, visto che l'alta stagione è finita da un pezzo. Forse potresti trovare qualcuno in giro, pensi, chiedendoti se fai meglio a girare intorno all'edificio o a proseguire per la tua strada senza perdere altro tempo.

Che cosa decidi di fare?

Se giri intorno all'edificio	***vai al 161.***
Se prosegui	***vai al 3.***

143

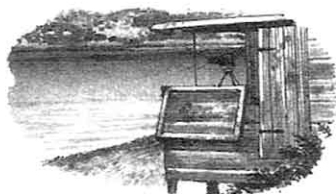
Infatti la stradina è piuttosto stretta, e priva di protezione ai lati. Sul lato rivolto verso il lago c'è un ripido pendio che digrada verso l'acqua, mentre sul lato a monte ce n'è uno ancora piú ripido. Finora hai incontrato pochissimi veicoli, ma se dovesse arrivarne uno, potrebbe non accorgersi di te sotto questa pioggia torrenziale e travolgerti! Forse la cosa migliore è che tu ritorni alla precedente area di sosta, finché la

pioggia non diraderà. Oppure potresti proseguire fino alla prossima, che però potrebbe essere ancora piú lontana. E se tu restassi dove sei?

Se ti metti a correre verso la prossima area di sosta — ***vai al 16.***
Se ti volti per ritornare alla precedente area di sosta — ***vai al 123.***
Se decidi di restare qui — ***vai al 160.***

144

Hai compiuto soltanto pochi passi quando all'improvviso la mano di frate Francis ti si posa sulla schiena. Ma l'uomo non vuole spingerti, vuole soltanto avvertirti che stai per mettere il piede su una pietra instabile. Se non fosse stato per lui, saresti scivolato in acqua! Infine raggiungete il punto che il frate ti aveva indicato e vi fermate ad aspettare. Ma la lunga attesa non dà frutti. "Temo che stavolta questo posto non ci abbia portato fortuna" sospira frate Francis, cosí alla fine ti convinci a risalire sulla strada e a salutare l'uomo per proseguire da solo. ***Vai al 37.***

145

Ben presto il sentiero si divide in tre diramazioni. È chiaro che ciascuna di esse è l'inizio di un sentiero circolare perché sul primo albero di ognuno dei tre percorsi è dipinto un simbolo di colore arancione. Chissà quale dei tre simboli indica un sentiero ripido sia in salita che in discesa? Un percorso del genere sarebbe senz'altro faticoso, ma anche piú breve.

Se hai cerchiato la GUIDA naturalistica nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire quale simbolo indica un sentiero ripido sia in salita che in discesa. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Quale sentiero scegli?

Quello con il simbolo ? *Vai al 27.*
Quello con il simbolo ? *Vai al 47.*
Quello con il simbolo ? *Vai al 122.*

146

Continui a camminare lungo la tranquilla stradina, fermandoti a guardare tra gli alberi di tanto in tanto. È la tua immaginazione, o la nebbia sul lago si sta davvero alzando? Quando raggiungi il prossimo

punto da cui si intravede il lago, ne hai la certezza. Il cielo è ancora grigio, oscurato da nuvole minacciose, ma riesci a vedere perfettamente la distesa d'acqua. Decidi di fermarti a scrutare il lago per un po', ma sei incerto se sederti qui in alto o scendere piú vicino all'acqua.

Che cosa decidi di fare?

Se resti dove sei	***vai al 7.***
Se scendi piú in basso	***vai al 28.***

147

Trovi il prossimo sentiero circa mezzo chilometro piú avanti lungo la strada. È piuttosto ripido, ma mentre arranchi in salita pensi che alla fine sarai ripagato dello sforzo, perché dall'alto godrai di una splendida vista sul lago. Prima di arrivare in alto, però, il sentiero si divide in tre rami che proseguono in direzioni diverse. All'inizio di ciascuno dei tre percorsi c'è un grosso ceppo su cui è dipinto un simbolo. Uno dei ceppi reca il simbolo , l'altro il simbolo e il terzo il simbolo . Chissà quale simbolo indica un sentiero

con una salita dolce, e quindi non troppo faticosa, e una discesa ripida, quindi piú veloce?

Se hai cerchiato la GUIDA naturalistica nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per trovare il sentiero che fa al caso tuo. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Quale sentiero scegli?

Quello con il simbolo ? Vai al 14.
Quello con il simbolo ? Vai al 104.
Quello con il simbolo ? Vai all'86.

148

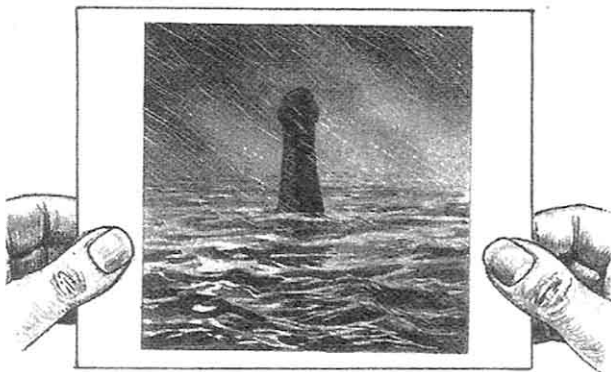
Cinque minuti piú tardi sei a bordo dell'autobus. La giornata sta volgendo al termine, e non avrai piú l'opportunità di fotografare il mostro. Mentre prendi posto sul piccolo autobus vuoto, però, osservi che il cielo non è ancora del tutto buio. Forse con un

tempo d'esposizione lungo potresti ruscire a ottenere ancora una fotografia abbastanza chiara...
Vai all'11.

149

Finalmente sei di nuovo nei pressi del lago, ma ormai sta già facendo buio. Nell'ora e mezza che hai impiegato per ritornare fino a qui il sole ha cominciato a calare. Avrai a malapena un'altra ora di luce per scattare fotografie! È chiaro che era proprio questo il proposito di Dave e Kate, quando ti hanno rapito e scaricato a chilometri di distanza dal lago. Ma sei ben deciso a recuperare il tempo perduto, e ti affretti verso la sponda per metterti subito a scrutare le acque. Rivolgi lo sguardo a sinistra, a destra, oppure dritto davanti a te?

Se guardi a sinistra — *vai al 52.*
Se guardi a destra — *vai al 93.*
Se guardi dritto davanti a te — *vai al 30.*

150

È valsa la pena di rischiare! Il mostro è ben visibile nonostante la pioggia! Annota questo risultato positivo nella colonna della tua scheda punteggio e ricordati anche di cancellare il numero piú in alto nella colonna . Poi vai al 51.

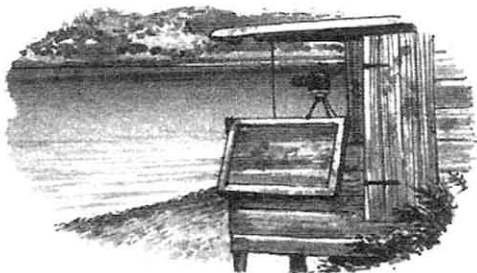
151

"Lei è un fotoreporter, vero?" prosegue l'uomo. "L'ho capito dalla sua bella macchina fotografica. Posso darle un'occhiata? Mi interesso anch'io di fotografia, ma soltanto a livello amatoriale, naturalmente. In cambio le indicherò il punto esatto in cui ho visto il mostro. Sono certo che è questo il motivo per cui è venuto fin quassú!"

Ma mentre l'uomo si avvicina per toccare il tuo prezioso strumento di lavoro, tu lo proteggi d'istinto con la mano. "No, a dire il vero fotografo paesaggi per calendari. Mi interessano soltanto i bei panorami" menti. "E adesso devo proprio andare, o farò tardi!"
Vai al 107.

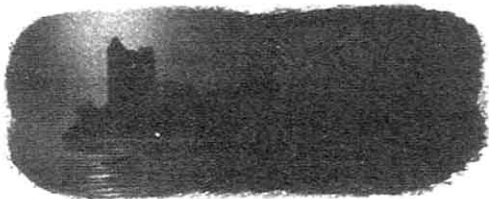
152

Questo sentiero è ripido sia in salita che in discesa. Mentre ritorni verso la strada principale, il percorso acquista una pendenza tale che a un certo punto sei costretto a correre senza riuscire a fermarti. Sei ormai vicino alla strada, e l'unico modo per fermarti è andare a sbattere volontariamente contro un albero. Purtroppo però il colpo fa scattare la macchina fotografica!
Cancella il numero piú in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 37.

153

Giunto in fondo al breve pendio che si affaccia sull'acqua, noti che una barca a remi sta venendo verso di te. "Buongiorno a lei!" ti saluta l'uomo a bordo. Indossa un berretto da pescatore di colore blu scuro, e ha lunghe basette marroni. Ti accorgi anche che ha una cicatrice sotto un occhio. "Immagino che stia cercando il mostro" ti dice. "Salti a bordo, e la porterò nel punto esatto in cui io stesso l'ho visto l'altro giorno. Ah, dimenticavo, il mio nome è Jamie MacTavish!" Accetti la proposta ringraziando, ma appena vi avviate sulle acque scure e tenebrose del lago ti sorge il dubbio che quest'uomo non sia il vero Jamie MacTavish.

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi verificare se quest'uomo è Jamie MacTavish. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti di lui oppure no.

Se decidi di fidarti — *vai al 95.*
Se decidi di non fidarti — *vai al 32.*

154

Dal momento che non hai con te una mappa, non ti resta che continuare a camminare. Secondo i tuoi calcoli, hai ormai percorso una quindicina di chilometri, e se ricordi bene il lago è lungo circa trentacinque chilometri; quindi decidi di proseguire ancora per un paio di chilometri, fino a raggiungere all'incirca la metà del lago e poi cominciare a pensare a un modo per perlustrare anche l'altra sponda. A questo scopo dovrai trovare qualcuno in grado di traghettarti dall'altra parte. ***Vai al 107***.

155

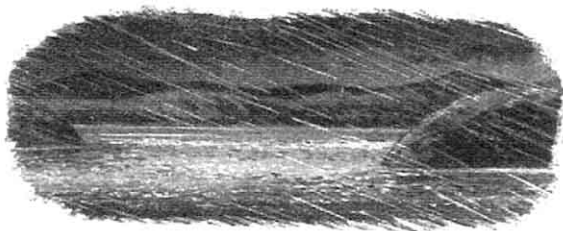
Mentre esplori le antiche mura del castello, ti accorgi di non essere solo. Una donna di corporatura robusta, che porta al collo una sciarpa di lana verde, sta venendo verso di te. "Ehi, salve! Sono la signora MacPherson" si presenta ansimando. "Vengo a passeggiare da queste parti ogni giorno. Di solito sono sola con le rovine del castello, ma indovini un po' cosa mi è successo ieri? Dall'acqua è spuntato una specie di dinosauro con un collo lunghissimo!" ***Vai al 137***.

156

E se quest'uomo non fosse Angus MacDonald, ma Dave Conn? Non ti riesce difficile credere che quei due mascalzoni senza scrupoli abbiano portato con sé l'occorrente per travestirsi. Dave Conn non aveva con sé un cane quando sei salito sulla sua auto, ma potrebbe averlo preso in prestito da qualcuno nel villaggio. Se soltanto tu riuscissi a ricordare qualche particolare in piú su Angus MacDonald. Per esempio, i suoi capelli erano davvero neri e lisci come quelli di quest'uomo? O non erano invece ricci?

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi verificare se Angus MacDonald ha i capelli neri e lisci. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti di lui oppure no.

Se decidi di fidarti *vai al 109.*
Se decidi di non fidarti *vai al 64.*

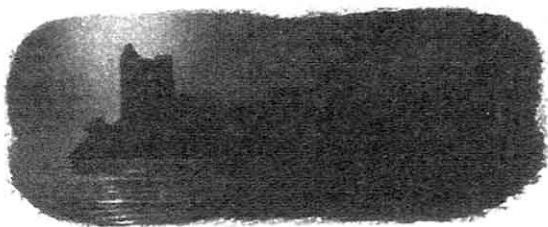
157

Entri nella misteriosa torre e cominci a salire i gradini di pietra. Sei quasi a metà strada, quando all'improvviso senti quello che sembra il verso rauco di un animale. Potrebbe trattarsi del mostro! Ti affacci subito a una delle feritoie, sperando di vedere il mostro che nuota nelle acque antistanti il castello, ma resti deluso. La spiegazione è molto piú semplice: si tratta di un grosso corvo che adesso sta entrando attraverso la finestra, facendoti sobbalzare. Purtroppo avevi in mano la macchina fotografica, pronto a immortalare il mostro, e muovendoti di scatto hai premuto involontariamente il pulsante!

Cancella il numero piú in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 43.

158

"Allora l'uomo che deve cercare è Davie MacGregor" risponde il droghiere quando gli hai spiegato di cosa hai bisogno. "Sí, Davie sarà senz'altro in grado di aiutarla. Attraversa il lago quasi tutti i pomeriggi, e ormeggia la sua barca circa tre chilometri a sud della cascata che si trova dall'altra parte. Lo troverà nella piccola baia a un centinaio di metri da qui. Lo riconoscerà dal berretto di lana arancione. Non se lo toglie mai, nemmeno quando dorme, ho sentito dire!"

Vai al 6.

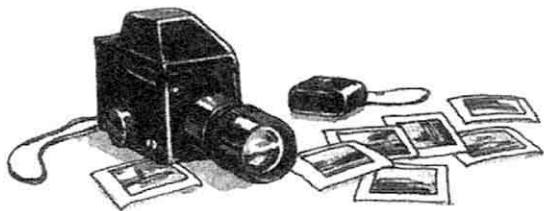
159

All'improvviso senti alle tue spalle il respiro ansimante di una persona, e sobbalzi spaventato. "Allora l'autobus non è ancora passato?" ti chiede una donna dai capelli corti e neri. Quando riprende fiato, si presenta dicendo di essere la signora Campbell. "E lei non immagina cosa ho visto ieri, mentre mi avviavo alla fermata dell'autobus!" ti racconta tra le altre cose. "Il mostro! Se vuole, le farò vedere il punto esatto in cui mi trovavo. Ero soltanto pochi metri piú indietro". Sai che questa è la tua ultima occasione per fotografare il mostro, e segui con piacere la donna. Di colpo però ti sorge il sospetto che si tratti di Kate Dupe, e non della vera signora Campbell...

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi verificare se la signora Campbell corrisponde alla descrizione. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti di lei oppure no.

Se decidi di fidarti vai all'81.
Se decidi di non fidarti vai al 59.

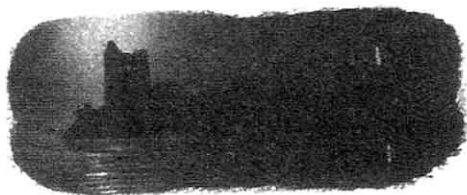
160

Ti chiedi se hai fatto bene a rimanere qui. A quest'ora avresti ormai raggiunto l'area di sosta che ti sei lasciato alle spalle, o addirittura saresti arrivato alla prossima ancora piú in fretta. Se soltanto ci fosse un po' di spazio ai bordi della strada, per scansarti nel caso sopraggiunga un'auto in corsa! Invece sul lato verso il lago c'è un ripido pendio, e sul lato a monte ce n'è uno ancora piú ripido! Con questa pioggia fitta è molto pericoloso! Per fortuna sulla strada non compaiono automobili, e in breve la pioggia si fa piú leggera, fino a cessare del tutto. ***Vai al 54***.

161

"Salve! Posso esserle utile?" ti chiede una voce gentile dall'accento scozzese, mentre ti avvii verso il retro dell'edificio. Si tratta di un uomo dal viso magro e i capelli neri e lisci. "Mi chiamo Jock Reid e sono il guardiano dell'albergo". Quel nome ti riempie di

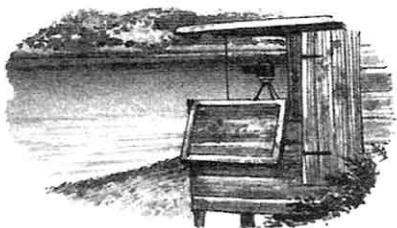
gioia. Jock Reid era una delle persone che la televisione ha intervistato ieri sera a proposito del mostro! O forse si tratta di Dave Conn travestito? Tremando a quel pensiero, pensi che per esserne sicuro dovresti vedere una foto del vero Jock Reid...

Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna 📰 della tua scheda punteggio, puoi verificare se quest'uomo è davvero Jock Reid. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti di lui oppure no.

Se decidi di fidarti vai all'83.
Se decidi di non fidarti vai al 151.

162

Guardando in basso noti una piccola baracca di legno a circa cinque metri dall'acqua. Sul lato rivolto verso il lago c'è una grande finestra aperta, e ne deduci che si tratta di un posto d'osservazione. O almeno doveva esserlo in passato, perché adesso ha un aspetto

piuttosto decrepito. Ti chiedi se sia il caso di calarti fin laggiú per dare un'occhiata all'interno. Forse potresti trovare qualcosa di interessante. Ma potrebbe essere soltanto una perdita di tempo. Che cosa decidi di fare?

Se scendi a perlustrare la baracca vai al 38.
Se lasci perdere vai al 119.

163

Hai appena oltrepassato l'ultimo sentiero, quando vedi un monaco che viene verso di te lungo la strada. Indossa un saio e ha i capelli ricci di colore castano chiaro. "Lei spera di riuscire a fotografare il mostro, non è vero?" ti chiede. "Se vuole, la condurrò nel punto in cui io stesso l'ho visto ieri. Dobbiamo ritornare indietro di pochi metri e scendere a metà strada lungo il pendio. Ah, io sono frate Francis. Vivo nell'abbazia che si trova all'estremità meridionale del lago". Ringrazi il religioso per la sua disponibilità, ma

mentre vi avviate giú per la china che porta al lago ti sorge il dubbio che non si tratti di un vero frate, ma di Dave Conn che sta tramando di spingerti in acqua.
Se hai cerchiato il QUOTIDIANO nella colonna della tua scheda punteggio, puoi verificare se quest'uomo è davvero frate Francis. Altrimenti dovrai affidarti al tuo intuito per decidere se fidarti di lui oppure no.

Se decidi di fidarti ***vai al 144.***
Se decidi di non fidarti ***vai al 21.***

LA GAZZETTA DI INVERNESS

HANNO VISTO IL MOSTRO!

Jamie MacTavish

Mrs MacPherson

Jock Reid

Frate Francis

Mrs Campbell

Duncan MacLean

Angus MacDonald

Maggie Gordon

I SENTIERI DI LOCH NESS

Loch Ness è uno dei luoghi piú pittoreschi della Scozia e offre l'opportunità di splendide camminate all'aria aperta. I sentieri piú belli sono indicati da simboli che troverete dipinti sugli alberi, sulle pietre, sui ponti o sui sassi dei guadi lungo tutto il percorso. I vari simboli indicano anche il tipo di sentiero che state percorrendo o che vi accingete a percorrere.

Simboli	Tipi di sentiero
	Lungo ma con ottima vista
	Lunghezza media, con vista discreta
	Breve, con poca vista
	Salita ripida, discesa ripida
	Salita ripida, discesa dolce
	Salita dolce, discesa ripida
	Vista coperta dagli alberi
	Vista in parte coperta dagli alberi
	Vista aperta

SCHEDE PUNTEGGIO

1			2			3			4		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
5			6			7			8		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
9			10			11			12		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
13			14			15			16		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	
17			18			19			20		
6	1	M	6	1	M	6	1	M	6	1	M
5	2		5	2		5	2		5	2	
4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q	4	3	Q
3	4		3	4		3	4		3	4	
2	5	G	2	5	G	2	5	G	2	5	G
1	6		1	6		1	6		1	6	

IL MOSTRO DI LOCH NESS

1

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

compact

In questo libro il protagonista sei tu.
Sei un giovane reporter, assunto da poco in un giornale importante. Un bel giorno il direttore ti affida un incarico che potrebbe rivelarsi decisivo per la tua carriera: fotografare il mostro di Loch Ness! Tra le nebbie che offuscano la superficie del lago, nei boschi che scendono fin sulla riva, sulle stradine umide di pioggia, scoprirai che non è solo la tua abilità fotografica ad essere messa alla prova: dovrai mettere in salvo la tua stessa vita!

In questo libro il protagonista sei tu.
Scopri il mistero del mostro di Loch Ness.

copertina illustrata da Peter Dennis

ISBN 88-7068-640-X

7068640X

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu